N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#115
MAI 2000

Tests NFS Porsche 2000 • Shogun Total War • Dark Project 2 • Urban Operations • 10six • F1 2000
F1 World GP • Force Commander • Comanche / Hokum • Add-on C&C 2 • Devil Inside • Guy Roux Manager 2000
Business Tycoon • Les Fourmis • Majesty • Rollcage 2 • Tiger Woods 2000 • UEFA Champions League • Wild Wild West
Rézo Les mods de Quake 3 • La Quatrième Prophétie **Matos** GeForce 2 • 3Dfx Voodoo 4 & 5 • Overclocking 1/3
Reportage Game Developers Conference **Bêta** Diablo II • Vampire • Ground Control • Gunship • Metal Conflict • Tachyon



GROUND CONTROL

T 2788 - 115 - 38,00 F

NUMÉRO 11 • MAI 2000 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

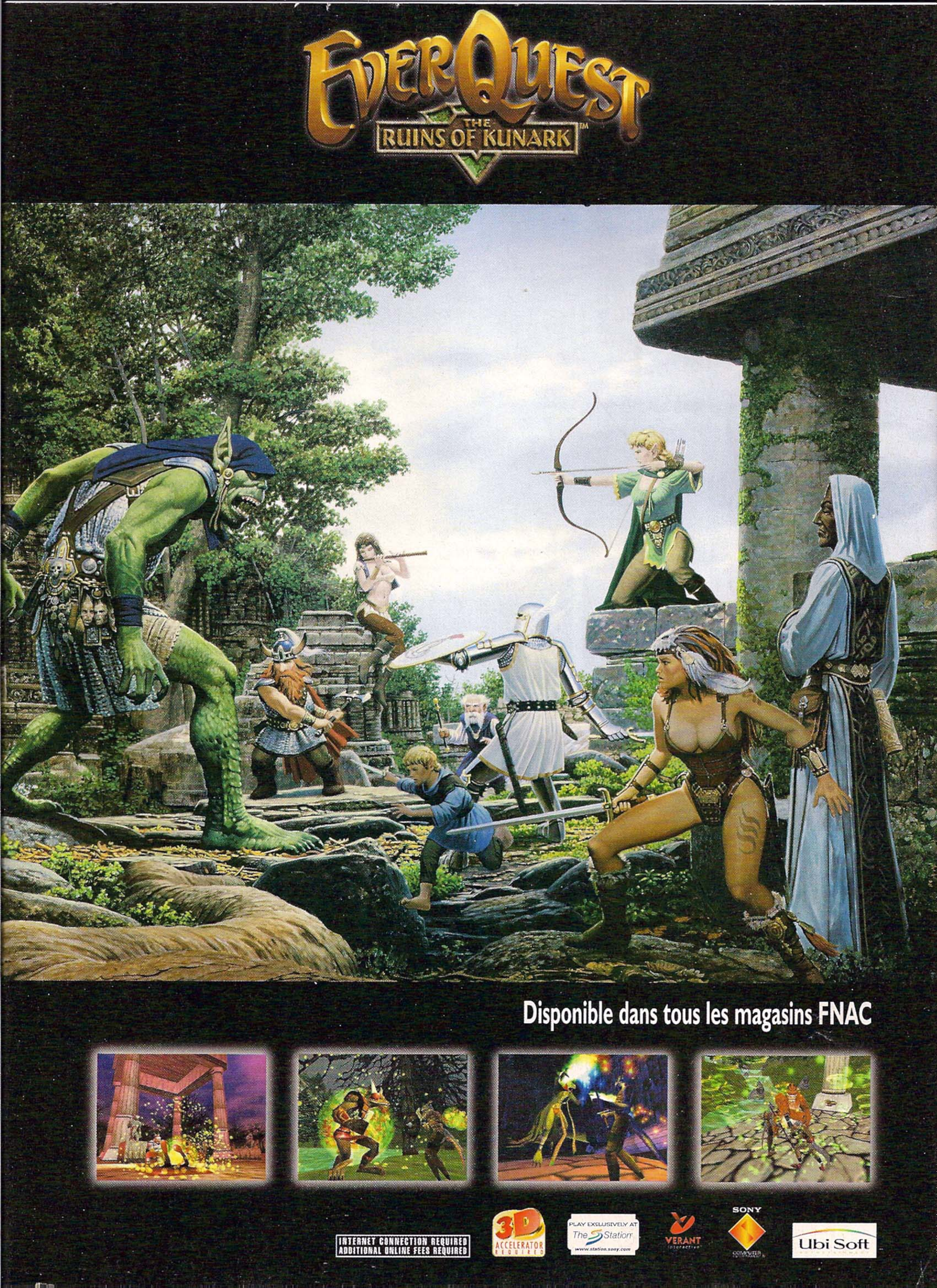
NFS PORSCHE 2000 • DARK PROJECT 2 • COMANCHE / HOKUM joystick 115 MAI 2000 • 38 F Y A PAS DE MAI

Donne-moi la force d'accepter ce que je ne peux pas changer.

Le courage de changer ce que je peux. Et la sagesse de savoir renoncer quand il le faut.



Explorez l'univers d'EverQuest™, le meilleur **jeu de rôle en 3D multijoueur en ligne.** Découvrez 4 vastes continents avec leurs donjons maléfiques, leurs inquiétantes cryptes et leurs paysages sous-marins. Partez à l'aventure dans plus de 20 décors et récoltez des centaines d'objets magiques ou non. Dans le **nouveau monde de Kunark™**, glissez-vous dans la peau d'un **Iksar**, un homme-lézard, ou d'un personnage que vous aurez créé parmi les 13 différentes races et les 14 classes disponibles. Intégrez une guilde, pour avoir une chance de vaincre les monstres reptiliens, les scorpions géants et autres ennemis qui peuplent le monde de Norrath. Avec plus de **50 000 joueurs chaque jour**, cela ne devrait pas être trop difficile de trouver des compagnons de route... **Entrez dans notre Monde !**


EverQuest
THE RUINS OF KUNARK™
Disponible dans tous les magasins FNAC
INTERNET CONNECTION REQUIRED
ADDITIONAL ONLINE FEES REQUIRED
3D ACCELERATOR REQUIRED
PLAY EXCLUSIVELY AT The Station
www.station.sony.com
VERANT interactive
SONY
Ubi Soft

Sommaire

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE,
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Courrier lecteurs : monsieur pomme de terre
News : Toute l'équipe
Previews : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Ivan Le Fou (Ivan Gaudé), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de pub : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé
Promotion : Hélène Chemin

56



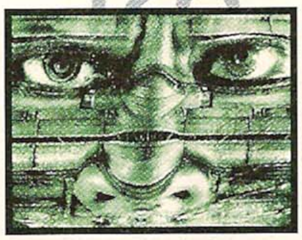
REPORTAGES
La Game Developers Conference, c'est un peu là où les développeurs font leurs courses. Et hop ! un petit bout de moteur par-ci. Et hop là ! un algo de décompression par-là. Wanda, notre spécialiste es shopping, est partie enquêter sur place.

68



TESTS
Plein de bons gros tests ce mois-ci pour nous rappeler que les beaux jours sont de retour : NFS Porsche 2000, Shogun Total War, Comanche-Hokum, Devil Inside, Dark Project 2, Rogue Spear : Urban Op.

128



MATOS
Les dernières news au pays de la carte 3D, le territoire de prédilection de Doc' Caféine : le test de la GeForce 2 et, en exclusivité, la preview des Voodoo 4 et 5.

148



GROS REZO
Définitivement, l'an 2000 sera massivement online. Après Asheron's Call, c'est au tour d'Everquest de sortir officiellement en France. Et puis aussi Allegiance, la Quatrième prophétie et Quake 3 Team Fortress.

160



BÊTA VERSIONS
Psst, pssst ! la bêta version de Diablo II, ça vous intéresse ? Hé ! partez pas si vite ! En bêta version aussi dans ce numéro : Ground Control, Vampire et Gunship 3.

ET AUSSI...

Couverture : Ground Control © Massive Entertainment/Sierra 2000

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F. **Étranger :** par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 34 15.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87

Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transports Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Rédaction/Animation : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 70725
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTROLE OJD 1998

“Des jeux, des loisirs et encore des loisirs : mais où sont passés les travailleurs ?”



En vous offrant l'accès gratuit* à Internet, Liberty Surf vous ouvre les portes d'un monde nouveau où les loisirs sont sans limites. 15 univers thématiques gratuits, dont un exclusivement dédié aux jeux vidéo, toute l'actualité du cinéma, de la musique et des spectacles, toute l'information et les bons plans sur les voyages, tout le sport en temps réel. Liberty Surf est le leader d'une révolution qui donne une vraie place au plaisir. Alors en accédant librement aux richesses de demain, n'oubliez surtout pas le plus important : amusez-vous.

Pour tous renseignements contactez-nous au 0 825 809 808 www.libertysurf.fr**

Accédez librement aux richesses de demain

Liberty Surf

Som mairE Cd-rom

#115



DÉTAIL DU CD-ROM

Chose promise, chose due. Joystick est désormais accompagné de deux CD. C'est un peu comme une glace à deux boules, un pigeon à deux pattes ou une femme avec quatre-vingt quatre seins. Enfin, c'est drôlement mieux. En temps normal, à l'avenir, nous réserverons un CD aux démos et un autre aux sharewares avec plein de trucs spéciaux (spécial skins, spécial cartes 3D, spécial Quake-like, spécial Flight-Sim (pour notre rédac' chef)). Vous trouverez occasionnellement, en plus des deux CD, une machine à coudre, un torchon, un poisson mort, des bonbons, etc. Si vous avez des suggestions, n'hésitez pas à nous en faire part : casque@joystick.fr et gana@joystick.fr.

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip7.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Bonus : AOL

Découvrez l'offre de connexion AOL
10 heures gratuites Internet + téléphone inclus
AOL c'est :
Le numéro 1 mondial de l'accès Internet
Tout Internet et les 15 chaînes thématiques exclusives AOL
Une assistance technique gratuite 7 jours sur 7, de 9 h à 22 h
Une maîtrise totale de votre budget Internet
Un accès modem ultra rapide (jusqu'à 56 kps) ou Numéris (jusqu'à 64 kps)

Comment QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

DirectX 7.0

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 7.0

Les exclusivités du mois

GROUND CONTROL

Genre : Tactique
Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98, D3D



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GCDEMO du CD1 et cliquez sur GCDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans C:\JOYSTICK\DEMO\GROUND CONTROL DEMO. Vous trouverez les contrôles dans le menu Option.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM

TACHYON THE FRINGE

Genre : Shoot spatial
Éditeur : Novalogic
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TACHYON du CD1 et cliquez sur TACHYON.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur NOVALOGIC. Vous avez besoin du joystick pour jouer ; regardez s'il est bien pris en compte en sélectionnant « game controller ».

Config mini

PII 300, 32 Mo RAM

NFS PORSCHE 2000

Genre : Courses de voitures
Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NFSPORSCHE2000 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

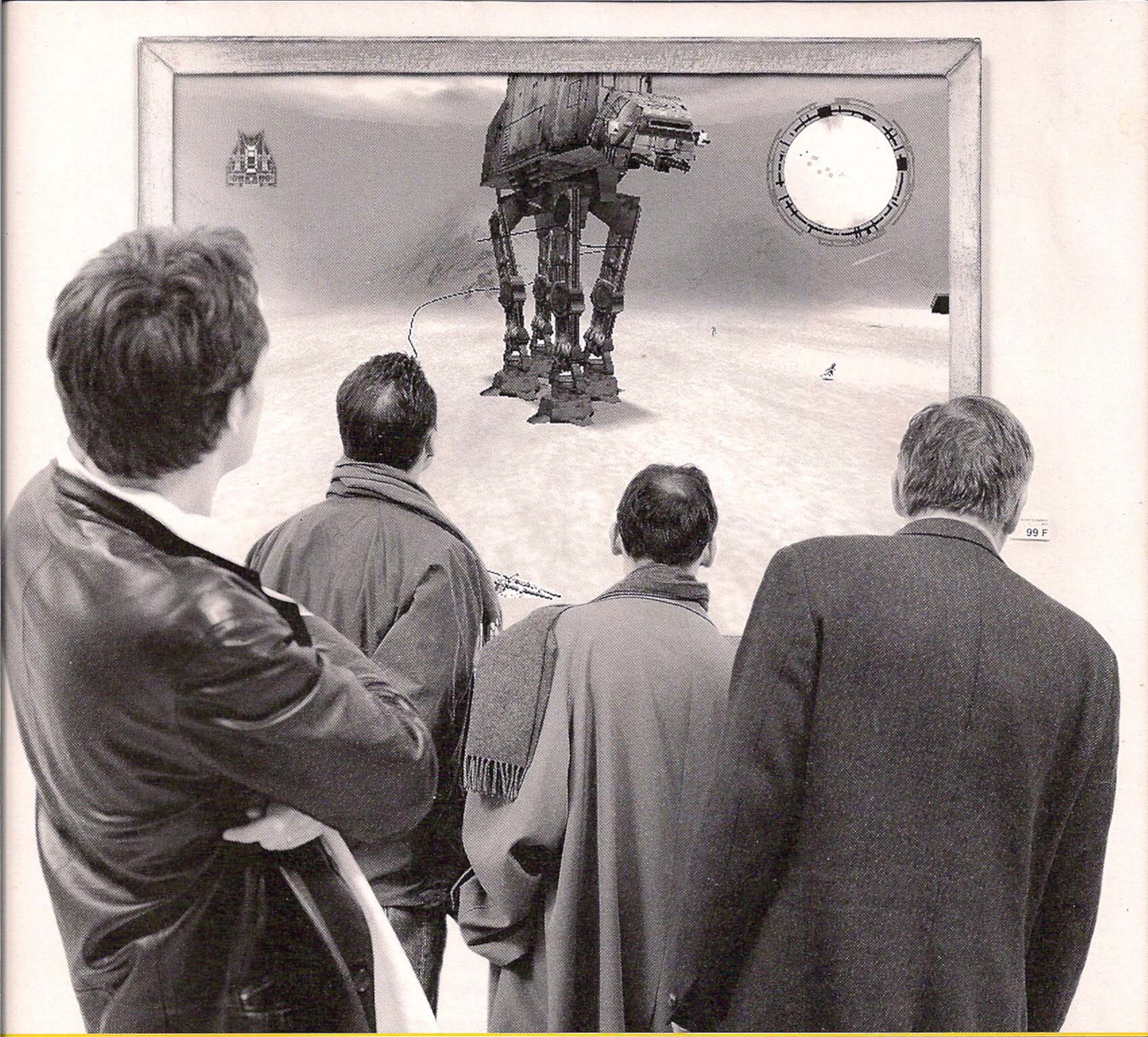
Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur ELECTRONIC ARTS.

Config mini

PII 350, 32 Mo RAM, Carte à base de processeur Voodoo 2 ou 3 recommandée. Attention, les performances Direct3D sur GeForce sont assez mauvaises. Il vous faudra les drivers 3.77 pour que la démo fonctionne bien.




99 F

Les démos

Dark Project II



Genre : Simulateur de voleur
Éditeur : Eidos
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\THIEF2 du CD1 et cliquez sur THIEF2.EXE.

Remarque

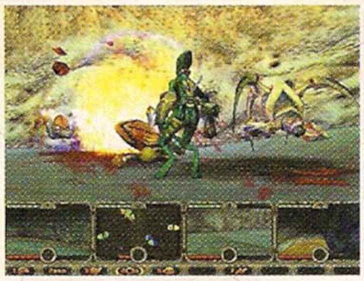
Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur THIEF2 DEMO. Allez dans Option pour configurer la souris.
Espace : sauter
Z : pas de côté gauche ; C : droit
Q : esquive gauche ; E : droit
F : s'accroupir, se relever
M : plan
X : reculer

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM





Evolva

Genre : Action
Éditeur : Interplay
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\EVOLVA du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur EVOLVA DEMO. Les contrôles sont dans Option.

Config mini

PII 400, 32 Mo RAM



Devil Inside

Genre : Aventure/action
Éditeur : Cryo
Système : Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DEVIL INSIDE du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur CRYO. Les touches sont définies dans le menu Option.

Config mini

PII 300, 32 Mo RAM

Nox

Genre : Action/rôle
Éditeur : Electronic Arts
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NOX\SETUP du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur WESTWOOD. Vous jouez à la souris avec le clic gauche pour tirer et le clic droit pour avancer. Attention, la démo est uniquement multijoueur.

Config mini

P II 300, 32 Mo RAM



Ce que je pense de toi ? Euh......et bien je pense..... comment dire..... en fait....

Toutes les 2 minutes, un bip vous prévient que vous allez avoir 10 secondes de pub pour trouver vos mots.*

SPOT

ou vous payez vos appels ou c'est la pub qui le fait.

Spot, c'est à vous de voir.



sur le réseau national
Bouygues Telecom
LE SON DIGITAL

* Un appel Spot avec pub, c'est 10 secondes de pub, 1 minute de communication puis 10 secondes de pub toutes les 2 minutes.
Pour connaître tous les détails sur cette nouvelle façon de téléphoner, rendez vous dans votre point de vente Bouygues Telecom et sur le www.spot.tm.fr

Les démos

ROLLCAGE2

Genre : Action/course
Éditeur : Psygnosis
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ROLLCAGE2 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

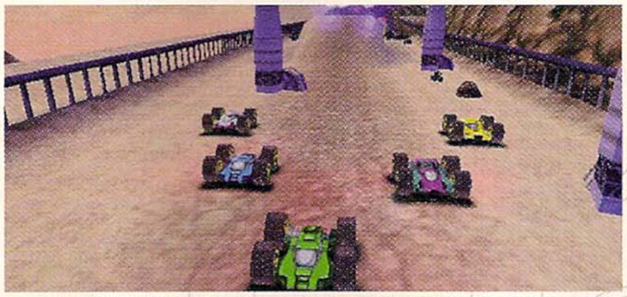
Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur PSYGNOSIS.
Allez dans le menu Option pour connaître les touches.

Config mini

P II 300, 32 Mo RAM



SUDDEN STRIKE

Genre : Stratégie
Éditeur : CDV Software
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SUDDENSTRIKE du CD1 et cliquez sur SUDDENSTRIKE.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur SUDDEN STRIKE PLAYABLE DEMO. Le read-me vous indique les touches.

Config mini

P II 300, 32 Mo RAM







ODYSSÉE

Genre : Aventure
Éditeur : Cryo
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\odyssee du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

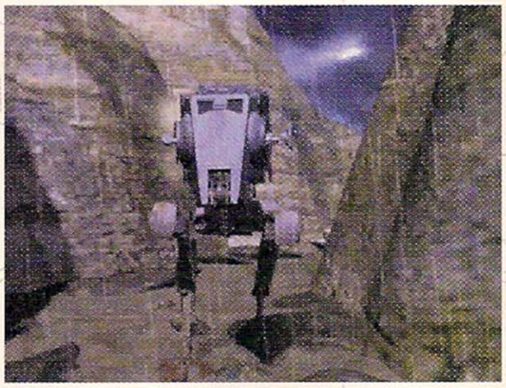
Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur ODYSSEE. Vous vous déplacez avec les flèches et dégainez avec W. La touche d'action est Espace.

Config mini

PII 300, 32 Mo RAM



STAR WARS FORCE COMMANDER

Genre : Stratégie
Éditeur : LucasArts
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FORCECO du CD2 et cliquez sur FOCOM.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur LUCASARTS.

Config mini

P II 400, 32 Mo RAM

Contenu du CD-Rom Joystick N° 115

(Certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.)

CD N° 1

Tout ce qu'il faut savoir :

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche ECHAP ou bien sur ALT-F4

LANCEMENT DE LA JOYSLIST

Cliquez sur le programme JOYLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu :

DIRECTX7.0

Répertoire \DATA\DIRECTX7
Cliquez sur DX70AFRN.EXE

KIT DE CONNEXION CLUB-INTERNET

Répertoire \DATA\AOL
Cliquez sur SETUP.EXE

QUICKTIME 4

Répertoire \DATA\QUICKTIME4
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

DEMOS

Répertoire \DATA\DEMOS

Fichier	Description
Devil Inside\Setup.exe	Devil Inside
Evolva\Setup.exe	Evolva
Gcdemo\Gcdemo.exe	Ground Control
Nfsporsche2000\Setup.exe	NFS Porsche 2000
Nox\Setup\Setup.exe	Nox
Odyssee\Setup.exe	Odyssée
Rollcage2\Setup.exe	Rollcage 2
SuddenStrike\Suddenstrike.exe	Sudden Strike
Tachyon\Tachyon.exe	Tachyon
Thief2\Thief2.exe	Dark Project II

CD N° 2

Remarque : pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX

SYSTEME D'EXPLOITATION BEOS

Répertoire \DATA\BeOS\

Fichier	Description
BeOS5.exe	BeOS 5 Personnal Edition

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES

DRIVERS POUR CARTES 3D (ET CARTES SON)

Répertoire DRIVERS

Fichier	Description
Cartes3D\3dfx\v2-w9x-dx7-retail-3.02.02.exe	Drivers DX7 Voodoo2
Cartes3D\3dfx\v3-w9x-retail-1.04.00-jan27.exe	Drivers DX7 Voodoo3
Cartes3D\3dfx\vb-w9x-retail-1.04.00.exe	Drivers DX7 Banshee
Cartes3D\3DLABS\21050366.exe	Drivers Permedia 2
Cartes3D\3DLABS\21060761.exe	Permedia 3 DX7 Windows 98
Cartes3D\3DLABS\21060761g.exe	Drivers pour Oxygen
Cartes3D\ATI\r128_631cd25.exe	Drivers ATI RAGE 128
Cartes3D\Matrox\w9x_552.exe	Drivers G200, G400 et Max
Cartes3D\Nvidia\368W9X.exe	Nvidia detonator 3.68
Cartes3D\Nvidia\Win9x_3_77.exe	Nvidia detonator 3.77
CartesSon\W9xdrv.exe	SoundBlaster Live !
CartesSon\Win9x2048.zip	Aureal Vortex 27.0a se trouvant sur le CD n°1.

PATCHES

Répertoire PATCHES

Fichier	Description
crusades.exe	TA Kingdoms 3.1bb
d3ddrv_405b.zip	Unreal Tournament pour patch 4.13
DF2F1615.ZIP	Delta Force 2 1.06.15
FF8SqeaNVPatch.zip	Final Fantasy 8 pour GeForce
FF8SqeaPatch.ZIP	Final Fantasy 8 non GeForce
flyv10185.exe	Fly 1.0185
heroes3v12.zip	Heroes of Might & Magic 3.12
Homeworld105Patch.exe	HomeWorld 1.05
kingpin_v121_patch.exe	KingPin 1.21
nfshspatch4_43.exe	NFS 4 patch 4.43
noxfre11.zip	Nox 1.1
PHAR11FR.ZIP	Pharaon 1.1
q3pointrelease_116n.exe	Quake 3 1.16n
ral5_290.zip	Rally Championship 2000 2.90
RevPatch_121FR.exe	Revenant 1.21
thesimspatcho.exe	The Sims
UTPatch413.exe	Unreal Tournament 4.13

LES UTILITAIRES DE COMMUNICATION

Répertoire COMMUNICATION

Fichier	Description
EzPop.zip	EzPop 2.8
fgfo85.zip	FlashGet 0.85
gamespyinstaller220reg.exe	GameSpy 2.20
getright42.exe	GetRight 4.2
gooey21fm.exe	Gooey 2.1
mdsetup.exe	Mass Downloader 1.2.87
mrcooli.exe	Mr Cooli 2.0.0.97
nasetup.exe	NoAds 2000.3.26.1
NEOTRACE.EXE	NeoTrace 2.12a
rtsetupbeta.exe	RocketTalk 1.6 beta
ServU25e.zip	Serv-U 2.5e
zonalm21b.exe	Zone Alarm 2.0

LE GRAPHISME

Répertoire GRAPHISME

Vous y trouverez des images pour vos fonds d'écran (non comprises dans la liste ci-dessous), ainsi que les sharewares suivants :

Fichier	Description
3dmark2000.exe	3D Mark 2000
4XMovieNET.exe	Movie 4X compresseur
7g_fate.zip	Demomakers
adelanto_final.zip	Demomakers
dream.zip	Demomakers
esko.zip	Demomakers
feestje.zip	Demomakers
glclock-6.0b3.0.zip	Pendule en OpenGL
iview315.exe	Ifan view 3.15
liquiddesktop.zip	Économiseur d'écran
mayapainteffectsscreensaver.exe	Économiseur d'écran
motionblur.zip	Demo 3D
nvidialights.zip	Demo 3D
obs_dp.zip	Demomakers
oceanview.zip	Économiseur d'écran
particle.zip	Demo 3D
planestate11.exe	Économiseur d'écran
PSPHERE.ZIP	Économiseur d'écran
sdd-win-7.0.0-a3.exe	Sci-Diskdoctor 7.0.0.a
Startup.zip	Images débiles
unleashed.zip	Demomakers

LES JEUX

Répertoire JEUX

Fichier	Description
amdb7_F.exe	NFS 4 voiture Aston Martin DB7
bmwmc_F.exe	NFS 4 voiture BMW Coupé
bmwmr_F.exe	NFS 4 voiture BMW Roadster
chesspartner42.exe	Chess Partner 4.2
cs_inf.zip	Map Counter-Strike
csb6061.exe	Counter-Strike 6.0 vers 6.1
Fmod_F.exe	NFS 4 voiture Ferrari 360 Modena
ge_beta1-1.exe	MOD GoldenEye Half-Life
graphics_pack_1_the_sims.zip	Pack Graphique pour The Sims
graphics_pack_2_the_sims.zip	Idem
gspytab.zip	Fichier pour GameSpy
gt2.zip	NFS 5 voiture Porsche GT2
HL-monop.zip	Map Monopoly Half-Life
jxjr_E.exe	NFS 4 voiture Jaguar XJR
kots.exe	MOD Kingpin
LHC2000.zip	Équipe Suisse pour NHL 2000
LSTM_F.EXE	NFS 4 voiture Lister Storm
map_cs_nev.zip	Map Counter-Strike
Mario_Arena.zip	Map Quake 3
MiagixYams.zip	Jeu de Yam
modelq3.zip	9 modèles de perso pour Quake 3
mTRON2.zip	Jeu clone de Tron
q3f_beta1.zip	Quake 3 fortress bêta
shFmod_F.exe	NFS 4 les infos pour Ferrari 360
Tama.exe	Jeu débile
U4E4UT.ZIP	MOD Unreal4 Ever Unreal Tournament
U4ebeta5.zip	Patch pour Unreal4Ever
UTBonusPack.zip	Bonus Pack pour Unreal Tournament
vengeance.zip	Scénario solo pour Half-Life
voloiseau.zip	Petit jeu

LA MUSIQUE

Répertoire MUSIQUE

Fichier	Description
Ben.zip	Des musiques XM
DJ-Kiwi.zip	Des musiques XM
force commander.zip	MP3 Force Commander
Gruik2.zip	Des musiques XM
I_Guesso35b.exe	Plug-in visuel WinAmp
Karel and zomik.zip	Musiques XM
Karel6.zip	Musiques XM
soniq151.exe	Sonique 1.51

LES UTILITAIRES

Répertoire UTILITAIRES

Fichier	Description
clockspeed.zip	Calculatrice d'overclockage
CODINSTL.EXE	Intel Indeo 5.X compresseur
CPUCOOL9.ZIP	CPU Cool 1.9
Crack.zip	Liste jeux cracks et autres
ezcddax4trial.exe	EZ CDDA Extractor 4.0
free11b13.exe	Security Box
IV5SETUP.EXE	Intel Indeo Codecs
MPG4C32.ZIP	MPEG4 Codecs
tweakui.zip	TweakUI 2000
wrar27b3.exe	Winrar 2.7beta3
wtfreeng.exe	World Translator Expert

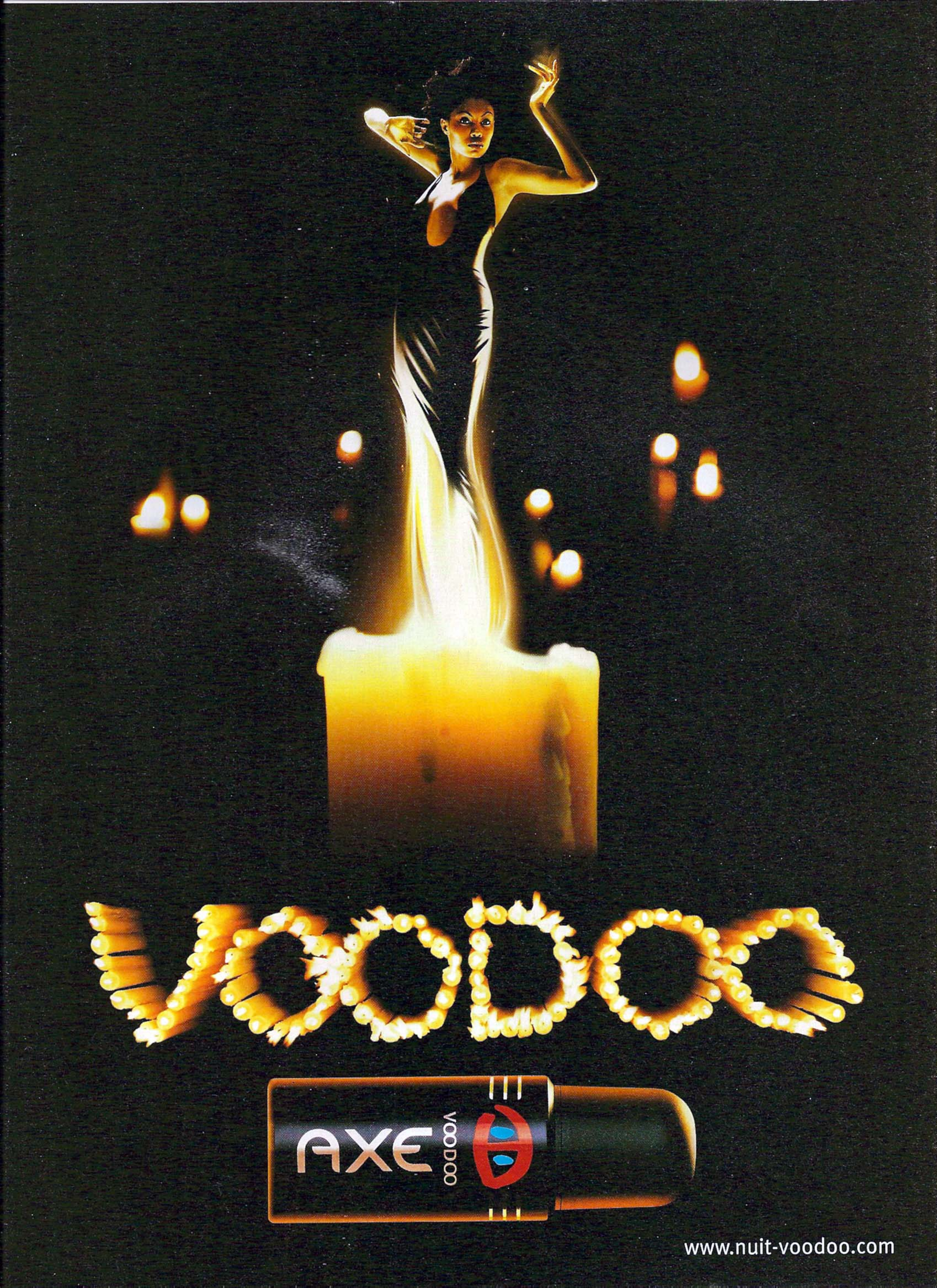
LA PHARMACIE

Répertoire PHARMACIE

Fichier	Description
listes.zip	Index des CD Joystick
setup32.exe	Anti-Viral Toolkit Pro
TFAK.zip	Trojan First Aid Kit 2.0
update32.exe	Mise à jour pour Anti-Viral Toolkit Pro

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'ils contiennent. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.


VOODOO
AXE
VOODOO
www.nuit-voodoo.com

Flanker *Patch 2.02*



Flanker II est, avec Falcon 4, le simulateur de vol le plus réaliste à ce jour. Seulement voilà, même si le produit disponible à la vente était plutôt propre, il demeurait quelques dizaines de petites bugs bien énervants, quoique quasi invisibles. Le patch 2.02, qui vient tout juste de sortir, corrige tout ça. Au menu, quelques améliorations comme une augmentation du framerate (tiens, pourtant ça ramait pas) et l'ajout d'un indicateur d'Auto Thrust. Le CCIP permettant de larguer des bombes en se servant de ressources est désormais réglé, et fonctionne plutôt bien. Les SAMS tirés sur vous s'autodétruiront si votre vitesse est d'ores et déjà supérieure à la leur, plutôt que de vous poursuivre comme des benêts. Les avions dirigés par l'ordinateur ne détectent plus automatiquement le missile à infrarouge que vous leur balancez dessus. Les heureux possesseurs de carte PCI pourront se permettre de choisir trois niveaux de détail pour les textures, histoire de pas trop périr avec les temps de chargements.
Patch disponible au
http://www.flanker2.com/patches/Flanker202.exe
(17 mégas)





Ground Control
Add-on pour Fly!

Dans sa version de base, Fly! souffre de quelques petites lacunes, la principale étant certainement son utilisation de textures génériques. En effet, bien loin d'être hideuses, celles-ci sont disposées en gros pavés carrés, loin du photoréalisme, qui font ressembler l'environnement à un gros puzzle pour malvoyants. Alors voilà, on pouvait croire qu'entre ce terrain et celui d'un FS2000 (chef-d'œuvre du genre), il n'y avait pas de juste milieu. Mais Ground Control (ne pas confondre avec le jeu bêta-testé dans ce numéro) vient à point pour nous prouver le contraire. Ground Control a été concocté par les auteurs de Sky! Un freeware destiné, entre autres, à créer des configurations nuageuses extrêmement réalistes pour le simulateur cité. G.C. permet de remplacer toutes les tuiles génériques par des textures s'enchevêtrant, transformant un terrain approximatif en quelque chose de proche de FS2000. Bien sûr, le tout est super gratuit, à télécharger à tout prix pour l'amateur de beaux paysages. Tout ceci au www.avsim.com dans les librairies de fichiers (répertoire Fly! / scénarios). (21 mégas)

Une belle moisson ce mois-ci, avec deux freewares indispensables pour Fly!, le concurrent direct de FS2000. Un premier patch pour Unreal Tournament,

patches

qui ajoute une multitude de fonctions, et un petit dernier pour Flanker 2.0, qui affine le gameplay du jeu en corrigeant quelques petites choses çà et là.



Terrascene scenery for Fly! *Add-on 1.0*

Depuis quelque temps, les amateurs de Fly!, le simulateur de Terminal Reality, ont pu trouver sur le Net (www.avsim.com, au pif) des scénarios hyper détaillés mais ne dépassant pas les 15 mégas, pour des scènes s'étalant pourtant sur plusieurs centaines de kilomètres carrés. Mieux encore, certains lieux comme Washington ou Boston se permettent d'être fort bien représentés. L'explication de cette qualité : les paysages générés ne sont pas réalisés à l'aide de photos satellite, comme seul le permet Fly!… En effet, et on a peine à le croire en voyant la qualité des scénarios proposés, l'ensemble est réalisé à l'aide de textures génériques. L'outil qui permet toutes ces merveilles se nomme Terrascene, et contre toute attente, il est totalement gratos. Les possibilités du machin sont tout à fait inouïes, surtout si on commence à le comparer à l'immense machine à gaz qu'est Fly Edit. Tous les renseignements et autres forums sur la page des développeurs, au
http://www.howintheworld.com/terrascene/ Seul gros inconvénient, sa taille énorme (74 mégas) qui le réserve aux téléchargements par les heureux possesseurs de liaisons câblées ou d'ADLS.
Le soft est disponible dans son pack complet au www.avsim.com, dans les librairies de fichiers (répertoire Terrascene) (74 mégas).





Unreal Tournament
Patch 4.1.3

Le tout nouveau patch pour Unreal Tournament ne se contente pas de corriger quelques erreurs dans le jeu, mais bel et bien de rajouter de nouvelles fonctions à ce shoot qui marche allégrement sur les plates-bandes de Kouak3. Désormais, le mode Direct 3D sera sacrement optimisé, grâce à un nouveau calcul à l'aide de buffers de vertex. Les bots pris au hasard pour faire fuir la solitude seront choisis parmi les 32 présents, et non plus parmi les 16 premiers. Il sera d'ailleurs possible d'invoquer spécifiquement l'un de ces petits gars qui voient tout d'un coup s'affiner leur comportement. Du côté des corrections, on note que les monstres se mettront enfin à attaquer les bots. Les administrateurs réseau pourront désormais rediriger les downloads automatiques de maps, de textures ou même de kiwis sur un site web, plutôt que de laisser le serveur l'envoyer pour plus de rapidité. Moi, je dis chouette.Patch disponible au
ftp://ftp.joystick.fr/patchs/unrealtournamentv413.exe
(4.4 mégas)

Bob Arctor


GRAPHIQUES
DVD
SON
HAUT-PARLEURS
GRAVEURS
Eteignez-moi ce PC!
FPS2000 Digital et DTT2500 Digital
Maintenant vous profitez de volumes extrêmes sans distorsion sonore.
Avec les haut-parleurs Creative et notre expérience du son digital,
vous aurez toujours le plaisir d'écouter un son hi-fi à partir de votre PC
ou système Home Cinema.
(même si vos voisins ne sont pas toujours d'accord...)
CREATIVE
Live the experience
www.europe.creative.com
Notre gamme couvre tous les types de haut-parleurs, des solutions 2 voies jusqu'au Home Cinema. Consultez notre site Internet www.europe.creative.com

COURRIER

Ah !... l'amour. J'ouvre ma boîte aux mails : elle est pleine de lettres signées « ta chérie qui t'aime ». Mon cœur s'envole. Comme il est doux d'être aimé si tendrement à la renaissance des beaux jours. Faites un dernier effort maintenant, et devenez tous des filles.
Un nombre conséquent d'entre vous ont noté l'erreur honteuse qui, dans le précédent numéro, s'était glissée dans le prénom de H.P. Lovecraft. Howard Paul Lovecraft. Ça n'était pas très sérieux effectivement... il ne fallait bien sûr pas lire Howard Paul mais Howard Polux Lovecraft (en hommage au chien du Manège Enchanté). Les fans auront corrigé d'eux-mêmes.
Plus sérieusement, et à notre grande surprise, vous avez réagi avec une étonnante véhémence à l'introduction dans le magazine, de publicités généralistes. C'est au moins rassurant pour les annonceurs ; cela prouve que vous lisez la publicité avec l'attention qu'ils espèrent.
Joystick Magazine, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Pom2ter@joystick.fr

Joystick sent bon sous les bras

Je savais que j'aurais dû réagir dès le mois passé mais je m'étais dit, ça n'est qu'une passade. J'y croyais fermement, enfin disons que je voulais y croire, jusqu'à la confirmation du contraire ce mois-ci :
Quelles sont ces pubs qui viennent gâcher le paysage ? Garnier ? C'est quoi cette histoire ? Surtout que, rebelote, ce mois-ci avec en plus une pub pour Axe ? ! ! Le charme n'agit pas du tout ! Honteux, scandaleux ! Comment pouvez-vous ainsi faire le grand saut du côté du Grand Capital, des profits immédiats qui ne tiennent pas compte de l'âme ? Oui, car il s'agit bien ici de bafouer l'âme de Joystick.
Des rebelles dans ce monde de brutes, des gars indépendants qui n'ont pas peur de donner leur avis. Tout ça remis en question par l'arrivée d'annonceurs qui n'en veulent qu'à notre fric ! Que devenez-vous ? Une mutation importante est-elle en train de s'opérer dans vos rangs ? Va-t-on voir débarquer tous les annonceurs dans vos pages ? L'Oréal ? Vous croyez vraiment qu'ils vous valent bien ? À quand les pubs pour Tampax®, Kleenex® et autres absorbants tous azimuts ? Produits dont on n'a que foutre dans un mag dont la devise était : « Chez nous à Joystick, les jeux vidéo, c'est notre passion... » La passion peut amener à bon nombre d'actes inconsidérés, preuve en est faite !

Frodon, ta chérie qui t'aime

PS : je le tenais bien, mon rôle de lecteur indigné ? mmh ?

Merci Frodon (moi aussi je t'aime, bisous), merci pour cette impressionnante prestation de lecteur indigné qui n'a rien à envier à la très anthologique rubrique « Courrier des lecteurs » de Télé 7 Jours. Le forum, ma boîte aux lettres, mon mail... tous les moyens ont été bons pour vous scandaliser de la présence de publicités pour du parfum, du shampoing ,etc. Bref, des publicités émanant d'annonceurs généralistes et non issus du jeu vidéo dans votre Joystick. Cette réaction nous a étonnés. Nous n'imaginions pas que vous puissiez être si réceptifs à la publicité. Bien sûr, même si le parfum s'appelle en l'occurrence « Voodoo », cette page de pub au beau milieu d'un magazine de jeux vidéo dépareillait autant qu'une boîte de cassoulet dans la vitrine d'une bijouterie... et c'est évidemment là le rêve de tout annonceur : être vu, et bien vu.
Mais sous son apparence anecdotique, cette question met le doigt sur le débat quasi philosophique de la liberté de la presse. Je vais donc mettre à profit ce que je n'hésiterai pas à appeler « Le scandale des aisselles qui sentent bon », pour répondre à l'abondant courrier qui, chaque mois, concerne la publicité :

Il ne s'écoule pas un numéro sans que je ne reçoive une lettre touchante de naïveté, demandant qu'on ôte purement et simplement les publicités dans Joystick (les idées ne manquant pas pour proposer de quoi les remplacer). Laissez-moi donc vous rappeler ce que paye exactement cette publicité : elle paye le CD et toutes les pages de Joystick au-delà de la page 50. Cela signifie que sans elles, nous serions épais comme le cahier Soluce.
Ceci met le doigt sur l'importance vitale de la publicité pour n'importe quel magazine. Et le problème est justement là : ceux qui passent de la publicité ont parfaitement conscience de leur pouvoir de vie et de mort et ne vont pas manquer de l'utiliser comme moyen de pression.

« Ah, vous nous accusez d'utiliser de la viande de baleine ? Très bien, nos publicités Ragoutoutou, vous pouvez vous asseoir dessus. Et allez donc mourir plus loin. Votre concurrent, lui, est bien plus raisonnable. »

Ceci est évidemment tout particulièrement valable pour nous... qui sommes un magazine critique ! Croyez-vous qu'un éditeur soit heureux de passer tous les mois de la publicité dans un magazine qui explique que non, il ne faut pas acheter ses produits qui sont de belles cochonneries ? Pour rester frondeur et indépendant, avoir la possibilité de passer des publicités pour des produits n'ayant rien à voir avec les jeux vidéo que nous testons est, réalisez-le, une chance immense, et le prix de notre liberté.

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

Tips, soluces, astuces, etc. :
crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK

CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros :
01.41.34.87.75

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site :
www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact ».

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site
www.admifrance.gouv.fr

Mails en vrac

Moi, petit surfeur débutant, cherche programme pour utiliser l'IRC en français car moi pas bien comprendre anglais.

Ben Ben

Il n'existe pas à notre connaissance de client IRC en français. Par contre, Mirc, s'il est en anglais, est simple d'utilisation et propose surtout un mode d'emploi en français, que vous trouverez à cette adresse : www.mat.cc/irc/faq.html

Pourrais-tu répondre à la question que tu t'étais posée la dernière fois car j'ai le même problème ?

Bruno C.

Tout à fait. La réponse était « dans le lit de Marie ». Ah, mais si vous avez le même problème que moi, alors moi, j'ai un nouveau problème.

Y-a-t-il un moyen de connaitre la liste des jeux qui permettent d'utiliser un Joystick à retour de force ?

Éric J.

Cette liste est disponible et régulièrement actualisée sur le site Microsoft, sur la page suivante : www.microsoft.com/products/hardware/sidewinder/force-feedback/anames.htm

On m'a dit que Microsoft comptait distribuer Windows Millenium gratis. Parce que Linux, Be, etc., sont gratuits et que sortir un OS à 600-700 F ferait donc tout un foin ! Info ? Intox ?

BwetS

Votre information est incomplète et la vérité va bien au-delà : ce sont en fait tous les produits Microsoft qui vont devenir gratuits à très court terme. Dans le monde entier, des animatrices de Microsoft aux seins nus et déguisées en lapin (les Billou'z) feront aussi du porte à porte pour vous donner en mains propres des billets de cent dollars. Ce système révolutionnaire de « vente gratuite » devrait être étendu par tous les fabricants de tout d'ici une quinzaine de jours.

Pognomètres

Je suis abonné au câble et j'aimerais savoir s'il existe des utilitaires pour connaître la consommation en download et en upload (je suis limité dans les deux sens)

Stephane, Mulhouse.

Tout à fait : DUMeter et Stats'n'Perf sont téléchargeables sur le site FTP de Joystick ftp.joystick.fr ou sur Softseek.

Marre de raquer ! Marre des tarifs de France Télécom auxquels je ne comprends rien ! Connaissez-vous un utilitaire qui calcule en direct le coût de mes consommations téléphoniques quand je suis sur Internet ?

Ta chérie qui t'aime

Ce programme se trouve à l'adresse suivante : http://www.tarifcom.com/ ainsi que sur le FTP de joystick. (moi aussi je t'embrasse tendrement).

Carrefour, c'est le moment.

7990F

1218€06

Offre INTERNET :
36 heures de connexion à Internet offertes avec Liberty Surf
Voir conditions en magasin.



Photo non contractuelle.

MICRO-ORDINATEUR MS NET ATHLON™ 700 MHZ

Microprocesseur AMD ATHLON™ à 700 MHz, mémoire vive 64 Mo, carte vidéo ATI Xpert 2000 32 Mo, disque dur 10 Go, lecteur DVD-Rom, modem 56 Kbps V90, écran 15".
Disponible en version 17" : + 500 F
Disponible en version 19" : + 1 500 F



Vendu avec les 6 meilleurs logiciels Microsoft : Word 2000, Works 2000, Money 2000, Atlas Mondial Encarta 2000, Picture It ! 2000 et Autoroute Express 2000.

AMD Athlon

AMD ATHLON™ : La référence en matière de puissance !

Trophées 2000 PC magazine ÉLU — Excellence Technique PC Expert 2000 Produit de l'année — Produit PC Achat de l'année 2000

400F/MOIS AVEC LA CARTE PASS

Avec une carte Pass autorisée à 8 000 F, exemple pour un achat de 7 990 F : 23 mensualités de 400 F + 1 dernière de 37,88 F. Coût total du crédit (hors assurance facultative) : 9 237,88 F - dont agios 1 247,88 F - TEG : 1,24%/mois soit 14,88% l'an. Abonnement annuel Carte Pass : option comptant immédiat : 45 F / option comptant différé : 70 F (sous réserve d'acceptation du dossier par S2P). Rendez-vous à l'Espace Services Financiers de votre magasin. Offre réservée aux personnes physiques et majeures. Carte Pass diffusée par Société des Paiements Pass - S2P -SA au capital de 456 803 800 Frs, 1 place Copernic - 91051 Evry Cedex - RCS Evry B 313 811 515

Avec Carrefour je positive!

A PARTIR DU 21 AVRIL 2000

2 000 micro-ordinateurs disponibles.

Assistance téléphonique 7j/7 de 8h à 22h.
Garantie 1 an par enlèvement à domicile.

Taux officiel 1 euro = 6,55957 F

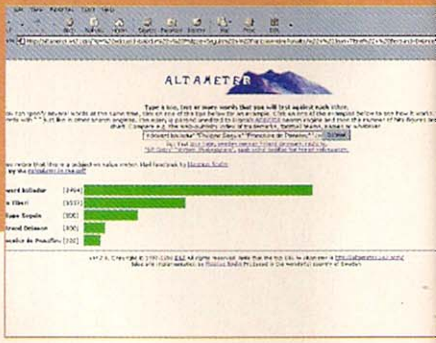


Sondage express

C'est une toute petite idée, pourtant je la trouve géniale. Dans http://altameter.x42.com/, moteur de recherche un peu particulier, entrez un mot et vous saurez combien de fois ce mot a été introduit sur Altavista pour une recherche. Par curiosité, j'y ai tapé les noms et prénoms des cinq candidats aux municipales de Paris. Résultats :

Édouard Balladur	3 494
Jean Tiberi	1 537
Philippe Seguin	800
Bertrand Delanoë	300
Françoise de Panafieu	222

Une conclusion s'impose ; les Balladuriens sont les plus cyber.



Erratum

Mais pourquoi Bob Arctor a-t-il affublé Howard Philip Lovecraft du prénom de Paul, dans le numéro 114 de Joystick ? Pourquoi ?



ÉDITO

Allez zou, c'est parti pour un véritable édito comme on n'en fait plus, avec dedans des vrais morceaux de phrases définitives frappés au coin du bon sens : une véritable révolution est en passe de secouer notre petit monde. Je parle de l'arrivée de cartes 3D proposant un anti-aliasing de qualité. En effet, jusqu'à présent, on a toujours appréhendé l'amélioration visuelle des jeux en termes de résolution. Mais finalement, quel intérêt y a-t-il à monter en résolution ? On serait tenté de dire que l'affichage est plus fin. C'est vrai. Mais comme les moniteurs grossissent en même temps, tout ce qu'on gagne, c'est d'afficher de plus en plus finement les défauts et principalement les « marches d'escalier ». Quelle horreur que ces obliques et ces courbes lacérées par un zig zag de pixel ! Pourtant, quand on y réfléchit un peu, ce qui différencie depuis toujours une image de synthèse telle qu'on en présente à Imagina et une image de synthèse telle qu'on en voit dans nos jeux, c'est l'aspect lissé des premières. Et ça, c'est le boulot de l'anti-aliasing. Heureusement, nous allons disposer d'ici peu d'un anti-aliasing de qualité avec les nouveaux drivers GeForce ou avec les cartes Voodoo à venir (voir rubrique Matos). Si j'insiste autant, c'est pour attirer votre attention : que vous le croyiez ou non, un jeu anti-aliasé est plus beau en 640x400 que le même jeu en 1024 sans anti-aliasing. Vraiment. Allez, on en reparle dans quelques mois, et vous allez voir ce que vous allez voir.

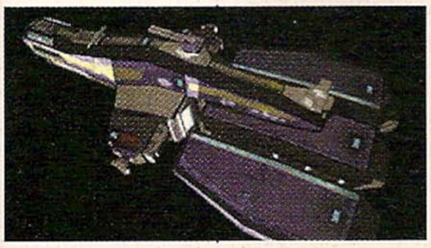
Cyrille Baron

Des félins et des hommes

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. Pendant que l'écrivain Jean-Pierre Digard s'inquiétait du sort des félins du zoo de Vincennes, qui dépérissent d'ennui, privés de leurs « spectacles humains » après la fermeture au public de cette partie du parc, un Serbe, à Kikinda, décrochait du linge suspendu aux balcons en lançant des chats dessus.

Redstorm vers L'INFINI, et au-delà

À la question « Que font donc les gars de Redstorm Entertainment lorsqu'ils ne sortent pas des daubasses à la Shadow Watch ? », je répondrai par « Ben, ils préparent ce qui m'a tout l'air d'être le meilleur jeu de simulation spatiale de l'année à venir ». Dans U.F.S. Vanguard, en effet, vous tiendrez le rôle d'un commandant de vaisseau interstellaire de type Star Destroyer. Pour ce qu'on en sait, ce sera une vraie simulation matinée d'action, et d'aventure matinée d'exploration planétaire et de gestion de l'équipage, prévue pour août 2000. Enfin des gens qui ont compris qu'à part Elite, et dans une moindre mesure Privateer, on ne nous avait rien sorti de sérieux dans ce domaine depuis des lustres.



Ariane sans fil

1,5 Mbit/s en download, 400 Kbit/s en upload, c'est-à-dire des taux de transfert trois fois supérieurs à ceux qu'affiche le Câble ou l'ADSL ; c'est ce que proposera aux particuliers iSKY, une start-up américaine. Leur système, par satellite et bidirectionnel (contrairement aux solutions actuelles via satellite qui n'assurent que le download), sera opérationnel et commercialisé dès l'année prochaine. Arianespace, qui lancera leurs deux premiers satellites, a déjà investi 100 millions de dollars dans iSKI.

Six milliards dans les chips

Intel vient d'annoncer qu'il commençait sérieusement à en avoir marre de n'être pas assez rentable dans la production des mémoires flashs et des microprocesseurs. La société américaine vient d'investir 6 milliards de dollars pour améliorer la production de tout ce petit bordel à mille pattes. 80 % de ce tas de fric ira dans l'augmentation de la production de microprocesseurs, tandis que les mémoires flashs se contenteront des 20 restants. En proportion, c'est pas bézef, mais sur 6 milliards de dollars, ça fait quand même un sacré paquet de pognon.

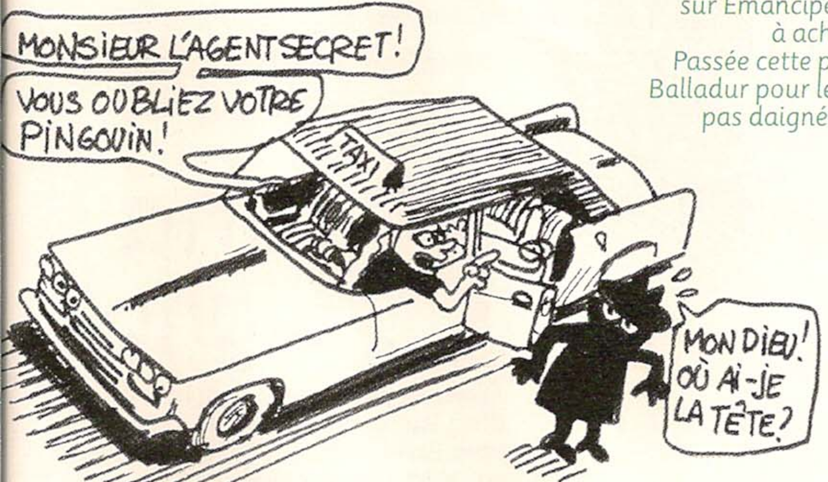
Nescape light



L'industrie allemande de la musique a réussi à faire fermer plus de 100 sites tradant du MP3. Travaillant avec les associations équivalentes de 70 autres pays, le groupe allemand a estimé que la piraterie musicale sur Internet avait coûté plus de 60 millions de francs, rien que pour l'année 98. Il serait amusant de calculer le manque à gagner que cela représente pour les compositeurs en défalquant, évidemment, le gain publicitaire que la diffusion de leurs titres en MP3 constitue. Un expert de mes amis, Reinhardt Klotz, l'a estimé, après un bref calcul, à 11 pétragolmons par tête, ce qui est fort peu, vous l'avouerez.

BahahahallaDUR

Histoire de faire djeun's et online à mort, le facétieux Edouard Balladur, candidat RPR à l'investiture pour la mairie de Paris, avait révélé, lors d'une conférence de presse, la création du site Web : Emancipez-paris.com, un forum pour les électeurs parisiens. Malheureusement pour lui, à l'heure de cette annonce, le nom de domaine n'avait pas encore été acheté par son équipe de campagne. S'en rendant compte, une agence de pub a sauté sur l'occasion et a acheté le nom en question. Quelques heures après la conférence de presse, on pouvait lire, sur Emancipez-paris.com : « Ne faites pas comme Edouard Balladur, pensez à acheter un nom de domaine avant de faire des effets d'annonce ». Passée cette petite blague, l'agence de pub a contacté les services d'Edouard Balladur pour leur céder l'adresse, mais ceux-ci, un peu dégoûtés, n'ont même pas daigné répondre. La prochaine fois, les gars, faites un serveur Minitel, c'est moins risqué.

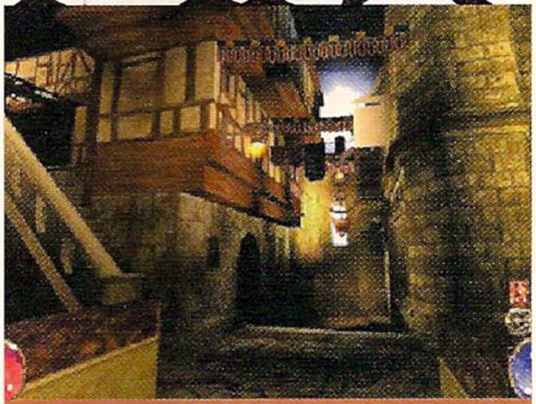


Du relâchement dans l'AIR

Avec la fin de la guerre froide, les services secrets s'assoupissent et les espions prennent du bide. Récemment, deux d'entre eux ont perdu leur ordinateur portable rempli de trucs secrets. C'est d'abord un agent du MI5 anglais qui s'est fait chourré son laptop dans une gare londonienne. Le disque dur de sa machine contenait des informations sensibles sur les négociations de paix en cours en Irlande du nord. Le voleur court toujours. Quelques jours plus tard, un autre agent, du service extérieur cette fois-ci, le MI6, a oublié, dans un taxi, un portable bourré de documents ultra secrets et de codes d'accès à plusieurs machines du gouvernement, le tout heureusement encrypté. Il faut dire que l'espion était rond comme une queue de pelle, qu'il venait, selon ses propres aveux, d'écluser des bières toute la nuit dans un pub.



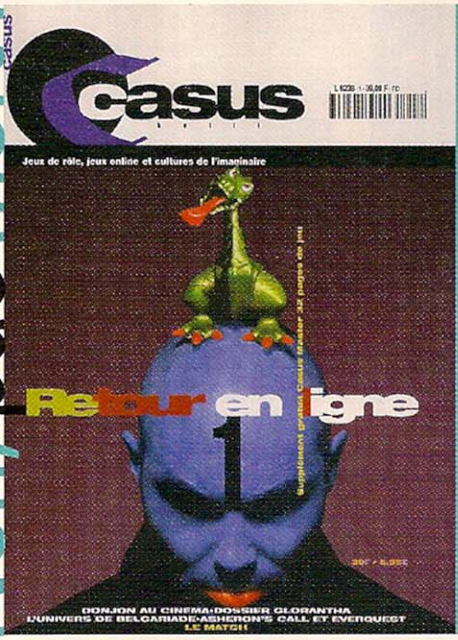
Arx



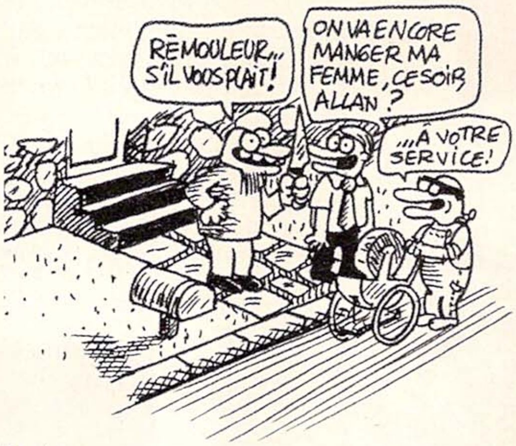
Les jeux de rôle à la première personne passent et se ressemblent tous. C'est peut-être pour ça que l'on attend des trucs comme Morrowind ou Wizardry 542 depuis des millions d'années. Pourtant, cette fois-ci, on l'a à peine vu venir, ce qui est bien paradoxal puisque le truc en question est français. Arx se situe, de l'aveu même des développeurs, entre Thief et Ultima Underworld et devrait sortir aux alentours de Pâques 2001. Là où l'on rigole moins, c'est en matant les photos du jeu en question et encore moins en regardant les vidéos de leur site (http://www.arkane-studios.com/games.html) qui nous montrent un moteur assez avancé, bourré à craquer de lumières dynamiques, d'ombres et de décors représentant des donjons et des villes. L'interface du joueur ressemble à celle d'Ultima Underworld, et le perso possède quelques skills qui nous font encore plus penser, ô joie, au vénérable ancêtre de Looking Glass Technologies. La magie est particulièrement intéressante, puisqu'elle fonctionne à base de runes que le joueur doit tracer dans les airs afin de lancer un sort. Comme vous le savez, on vous tiendra au courant de l'avancée de ce très bandant projet.



Non, pas mort !



Pendant que les boîtes de jeux vidéo se vendent comme des petits pains, et que Joystick gagne des millions de pognon, les magazines spécialisés dans le jeu de rôle connaissent quelques, euh, avatars. Il faut pas oublier que c'est quand même grâce à tous ces acharnés du jeu de rôle qu'on a le droit à des perles comme Fallout ou Planescape Torment sur nos PC. Du coup, on ne peut que se féliciter du retour du magazine « Casus Belli ». Contre vents et marées, contre mauvaise fortune, contre Charybde et Scylla, le plus ancien des magazines de JDR français relance les dés. On les disait morts en novembre ; ils sont revenus au mois de mars dans une formule aussi nouvelle que son équipe. Souhaitons-leur bonne chance, afin que ces acharnés-là nous découvrent de nouveaux terrains de jeu.



Telex

Déjà 1 miyon de copies de The Sims vendues à travers le monde. Comme ses ancêtres les Sim City, le nouveau titre de Maxis est bien parti pour être un énorme succès commercial.

Telex

C'est maintenant devenu officiel : LucasArt montrera le prochain épisode de Monkey Island (le 4) à l'E3.

Des nouvelles de Civilization 3

Après la récente désertion de quatre membres importants de Firaxis Games qui, fatigués de travailler dans l'ombre de Sid Meier, ont décidé de fonder une nouvelle boîte de développement, Big Huge Game, le gentil Sid, informe l'humanité que Civilization 3 est toujours en préparation et que ces départs n'affecteront pas le planning de développement du jeu. Il ajoute même que cela a permis à des p'tits jeunes qui n'en veulent d'accéder à des postes à responsabilités, et en profite pour distiller quelques informations sur le jeu. On apprend ainsi qu'un nouveau moteur graphique a été créé, que la partie économique sera plus développée et qu'un nouveau système de combat fera son apparition. Dans le même temps, Sid Meier continue de travailler sur son projet Dino (une sorte de Civ-like avec des dinosaures, apparemment...).

Grand Guignol

Après Stephen King, c'est au tour de Clive Barker de se coller au jeu vidéo. Clive Barker, c'est un peu le même gars que King, sauf qu'en plus de faire peur, il sait tenir un stylo et même un pinceau et une caméra, comme nous ont prouvé ses films et ses recueils d'illustrations. Le jeu s'appellera Clive Barker's Undying et devrait être un shoot 3D rempli de magie, utilisant le moteur d'Unreal. Le jeu serait développé par Dreamworks Interactive.

Kalisto et la X-Boxxs

Kalisto vient d'annoncer qu'il comptait développer des jeux pour la console de Microsoft, la X-Box. À la présentation de cette future plate-forme de jeux, Nicolas Gaume, président de Kalisto, a déclaré que la société française avait toujours travaillé sur des techniques de développement de jeux d'avant-garde. C'est donc sans hésitation qu'il a décidé d'entamer les premiers développements sur cette console révolutionnaire.



Prostitution logicielle

Une pratique étrange commence à se répandre de plus en plus dans le milieu des fanatiques de BeOS. Certains sites Web ou groupes d'utilisateurs proposent de payer de leur poche, en espèces sonnantes et trébuchantes, les programmeurs qui convertissent pour BeOS les softs dont ils ont besoin. Vous portez Gloubiware 2.43 sur BeOS ? Hop, 200 dollars. Prouprou édition Pro 5.0 ? 400 dollars. Les règles sont même très précises : on touche un acompte de 20 % lorsque la version alpha est prête, 30 % lorsqu'on atteint la version bêta, et les 50 % restants à la sortie de la version finale. Véridique. D'autres offres de ce style sur www.ukbug.com et dans les forums de fans de BeOS, si jamais vous ne savez pas quoi faire de vos dimanches après-midi. Allez, on se cotise tous pour que Bethesda termine Morrowind...

Souris contre gamepad

Sega a officiellement annoncé que Quake 3 débarquerait sur Dreamcast d'ici la fin de l'année. C'est Activision et Raster Production qui se chargeront de l'adaptation, supervisée par ID Software. Ce port ne devrait pas être trop difficile puisque d'après Carmack, la programmation de la Dreamcast est assez proche de celle du PC. C'est un peu normal, il y a un OS Microsoft sur les deux machines. Quelques nouveautés devraient apparaître sur cette nouvelle version de Quake 3 (nouvelles cartes, nouveaux modèles...). Elles seront d'ailleurs utilisables sur PC puisque certaines pistes du CD Dreamcast pourront être exploitées par les lecteurs de CD-Rom PC. Bien évidemment, le jeu permettra aux possesseurs de Dreamcast de se connecter au Net, via le modem 56K intégré à la console pour se fritter avec les joueurs sur PC. Cool, ça va nous faire des frags faciles !



Tiens, je ne vois pas Deer Hunter

Allez, on va se faire mal. Le titre le plus vendu aux États-Unis début avril est Who Wants To Be A Millionnaire, une navrante adaptation d'un show télévisé pitoyable édité par Disney Interactive. Après, en revanche, ça se normalise un peu ; on ne voit plus la tripotée de daubes qui squattaient traditionnellement le top des meilleures ventes de jeux vidéo sur le marché américain (du genre Frogger ou Deer Hunter). On trouve par exemple The Sims en seconde place, Force Commander en troisième (à cause de la licence), et plus étonnant, Half-Life en septième position (malgré son grand âge, le jeu continue donc à très bien se vendre). Comme quoi, il reste encore un peu d'espoir.

Sidney 2000

L'autre jour, Bob Arctor et moi parlions des futurs Jeux Olympiques qui se dérouleront à Sydney. « Sydney ? Les Jeux Olympiques d'hiver à Sydney ?... » m'a-t-il rétorqué avec tant d'assurance que ça en sentait bon le piège à cons à 2 kilomètres. Eh bien oui, Bob, exactement ! Les Jeux Olympiques d'hiver auront lieu à Sydney. Eidos en sort même un jeu, dans lequel plein d'athlètes de 32 pays différents viendront réaliser de magnifiques performances par un froid de 32 degrés à l'ombre (Celsius les degrés ; Bob, je sais que tu aimes bien la précision). Ainsi, Sydney 2000, développé par Attention To Detail, offrira une liste très complète des épreuves disputées pendant ces Jeux Olympiques d'hiver. Il y aura le 100 mètres géant, le 110 mètres haies de bosses, le marteau artistique, le javelot nordique, le triple saut acrobatique, le saut en hauteur free style, l'haltérophilie poids lourd de fond, le cyclisme de piste sur luge, le plongeon à 10 mètres sur glace, le 100 mètres nage libre en bobsleigh, le tir sur caribou, et le 1 km slalom en canoë-kayak sur anneau de glace. On a même congelé des athlètes pour mieux pouvoir faire des Motion Capture.



Alors bravo, il faut reconnaître que les développeurs d'Original War ont fait un bel effort d'imagination. Et je ne parle pas simplement du titre, déjà assez éloquent dans son interprétation française. Nan. Mais jugez plutôt. Ce strat' offrira la possibilité de choisir entre trois nations : les Américains, les Russes, et les Arabes. Bon, jusque-là, c'est pas génial mais ça se tient. Là où ça devient fort, c'est lorsque vous connaîtrez le motif de l'embrouille : un minerai rare appelé Siberium... Non, il ne s'agit pas d'une erreur de frappe.





>Genre : Stratégie Temps Réel
>Editeur : Virgin Interactive
>Développeur : Altar Interactive
>Sortie prévue : Fin juin 2000

Original War

Remarquez, on comprend aisément le clin d'œil : Virgin est l'ancien éditeur de Westwood, créateur de la série des Command & Conquer. Alors, à défaut de se mettre du Tiberium sous la dent, le Siberium fera bien l'affaire. Quelle mesquinerie ! Contrairement à la tendance actuelle, Original War proposera un background visuel 2D. On pourrait craindre le low tech, mais pas du tout, puisque le graphisme promet d'être bien mignon. Les véhicules et les bâtiments seront à l'échelle des hommes, ces derniers étant pour l'occasion « uniques ». Effectivement, chaque membre de votre groupe portera un nom et possédera diverses aptitudes (combat, tir, déplacement, etc.). Enfin, chaque camp pèsera évidemment les avantages et inconvénients, comme il se doit. À défaut d'être réellement original, on attend vivement de voir si ce qu'Original War a dans les tripes sera suffisant pour se forger une place au soleil... qu'il soit de Siberium ou pas.

Fishbone











Erreur : Vous étiez en mode dialogue
– j'ai changé d'avis.
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC
3DO
www.fr.infogrames.com
LA FACE CACHEE
DU JEU DE ROLE
PC CD ROM
3DO
INFOGRAMES

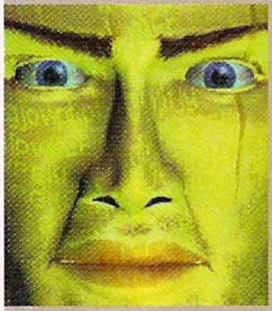
charles cecil

interview

Forte de ses expériences en matière de jeux d'aventure avec des produits comme Les Chevaliers de Baphomet et Les boucliers de Quetzacoatl, l'équipe de Revolution Software remet le couvert autour du même concept, et nous annonce la sortie prochaine de In Cold Blood, « De Sang-Froid » en français.







De gauche à droite

Charles Cecil himself.

Un grand soin a été apporté au design des personnages.

John Cord, au service de sa Majesté.

Charles Cecil, directeur de ce studio de développement, nous a donc rendu une petite visite sur les terres de France pour nous présenter son futur jeu. Juste avant qu'il ne saute dans son train pour Londres, on en a profité pour lui poser quelques questions... C'est toujours agréable de faire plus ample connaissance.

Joystick : Pourquoi ce logo avec des cavaliers pour Revolution Software ?

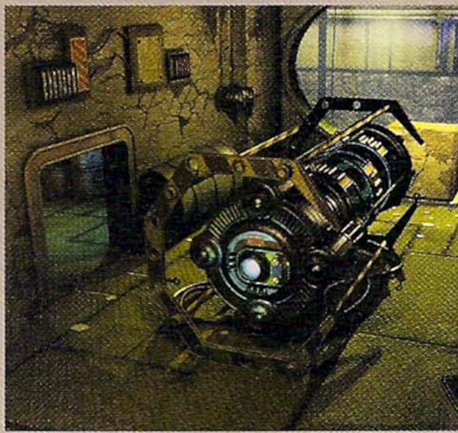
Charles Cecil : En fait, beaucoup de films m'inspirent pour la réalisation de nos produits... Le logo n'a pas fait exception à la règle. On s'est inspiré des premières images du film « Excalibur » de John Boorman ; toute cette scène où les chevaliers apparaissent en silhouettes dans cette brume et cet éclairage fantastique m'a beaucoup marqué. Ça donnait beaucoup de force au côté heroic-fantasy de la chose. Ça illustre bien ce qu'on cherche à rendre dans nos jeux, alors on a repris cette image d'apparitions fantastiques.

Parlez-nous un peu de In Cold Blood...

Depuis trois ans, on a sorti toute notre série de jeux d'aventure, Les Chevaliers de Baphomet, Les Boucliers de Quetzacoatl, et on voulait faire un autre jeu d'aventure qui soit un peu plus plongé dans le monde de la conspiration et de l'espionnage. Quelque chose de plus sombre que ce que nous avions déjà réalisé. On a donc décidé de changer notre approche technique du jeu en le mettant en 3D et en y ajoutant plus d'actions. Ça nous permet de mettre pas mal d'effets en plus : des effets scénaristiques, en faisant rebondir l'histoire grâce aux scènes d'action, ou graphiques, en additionnant plein d'effets de lumière ou de textures pour donner à l'ensemble une ambiance glauque.

Mais de quoi ça parle ?

De Sang-Froid sort au mois de septembre prochain. C'est donc Revolution Software qui développe, et il sera édité en France par Ubi Soft. Il s'agira d'un jeu d'aventure en 3D temps réel, qui verra évoluer des personnages divers et variés au milieu de quelque 500 décors différents. L'originalité principale du jeu permettra au joueur de faire évoluer les personnages à travers plusieurs scènes de flash-back, qui influenceront les actions à réaliser dans un futur proche. Pour le cadre, l'aventure se déroulera dans une république-fiction de la grande Russie, la Volgia, et c'est dans la peau d'un espion de sa Majesté, John Cord, qu'on devra se porter au secours de l'un de ses confrères, légèrement prisonnier. Toute la mission se passera dans un climat international plutôt tendu, mais ça, ça tombe sous le sens.



Il y aura quelque 500 décors différents. Tous auront des éclairages dynamiques, et plusieurs artifices visuels comme de la fumée.

Pourquoi spécifiquement un jeu d'aventure ?

Ce qu'il y a d'intéressant, dans ce genre de jeu, c'est que l'on invite le joueur à participer activement à une aventure dans laquelle il a le loisir de s'immerger. Pour In Cold Blood, on a construit une histoire très forte, avec une ligne narrative très particulière, puisqu'elle commence par une scène d'interrogatoire du héros, devenu amnésique, qu'elle fait énormément appel à des flash-back, et parce que tout son background est construit à partir de faits réels qui se sont produits dans l'ex-URSS. L'idée, c'est de faire vivre intensément l'histoire, et je crois que c'est dans les jeux d'aventure qu'une histoire forte peut s'exprimer pleinement.

De quels genres de sources vous êtes-vous inspiré ?

Eh bien, pour commencer, de l'histoire de l'État du Karélia, en ex-Union Soviétique. C'est une province dans laquelle les savants russes avaient trouvé de la néphéline, matière se comportant en supra-conducteur, et ce à des températures relativement élevées. De plus, dans cet État, il était question d'appliquer l'idéologie soviétique à la lettre. C'est plus que de la politique-fiction ! On s'est aussi beaucoup servi de tout ce qui ressemblait à de l'actualité internationale, en prenant des faits existants, et en extrapolant la moindre situation de tension de par le monde. Pour le reste, les films « Pulp Fiction » et « Usual Suspect », qui nous ont beaucoup inspirés pour créer la ligne narrative de l'intrigue. Dans le premier film, l'histoire est vue sous plusieurs angles différents, tandis que dans le deuxième, le système du flash-back est très souvent utilisé, et puis, en matière de mensonges et de conspirations, Usual Suspect est une référence !

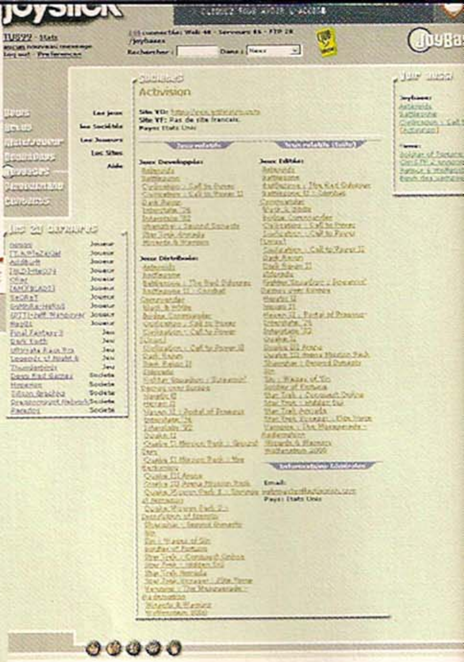
On aura donc droit à un jeu assez « adulte » ?

Relativement, oui. On a affaire à un héros aux méthodes musclées, qui évolue dans un monde meurtri, et dans une histoire de conspiration très alambiquée. Ce qu'il y a d'étrange, c'est cette fascination du public français dès qu'il s'agit d'un univers semblable à celui-là. Cet engouement des Français pour ce type de personnage dans ce genre d'histoire est vraiment surprenant ! On a fait en sorte de les satisfaire...

Pete Boule



Erreur : ce n'était pas à vous de frapper.
–j'en parlerai à mon cheval
CRUSADERS
OF MIGHT AND MAGIC
3DO
www.fr.infogrames.com
LA FACE CACHEE
DU JEU DE ROLE
PC CD ROM
3DO
INFOGRAMES



Oui, Activision a bossé sur pas mal de jeux.



À La Villette-207.grolier.fr, je tourne à droite à un peu moins de 300 000 kilomètres/seconde. En passant un gros routeur, j'aperçois furtivement un administrateur réseau, les yeux hagards. Il est en train de télécharger des images de pingouins affectueux alors que des messages d'alerte remplissent son écran.

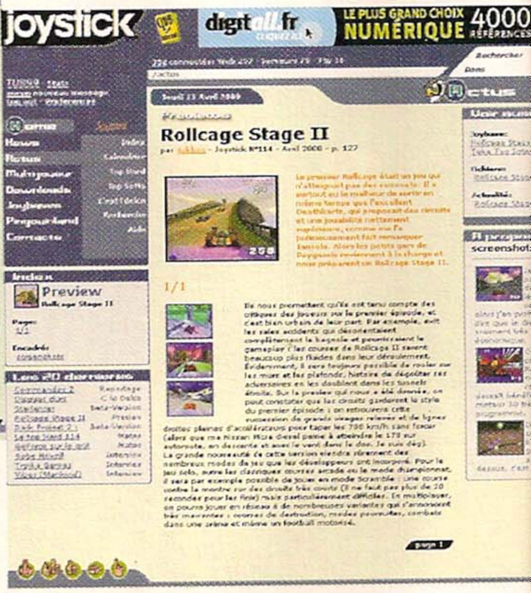
Les bases de données, c'est le pied

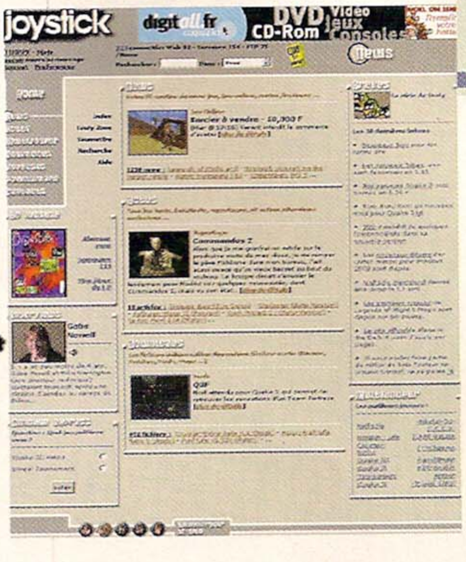
À côté de moi, lancé à toute berzingue, un virus de l'Internet fait les yeux doux à un e-mail encrypté estampillé N.S.A. Après avoir contourné une ou deux congestions, j'arrive enfin à bon port 80, sur le site de Joystick… Stupeur… Foi de paquet IP, je ne reconnais plus rien, tout a changé ! Regardons cela d'un peu plus près. L'une des plus grosses nouveautés du site tient

Guide de survie du nouveau site joystick

Le nouveau site Joystick est beaucoup plus beau que l'ancien. Il est aussi plus pratique et plus riche. Du coup, voilà ce qu'il est convenu d'appeler un mode d'emploi.

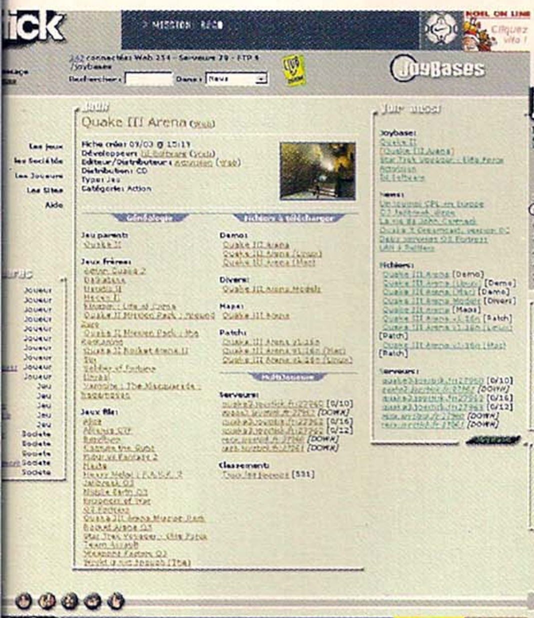


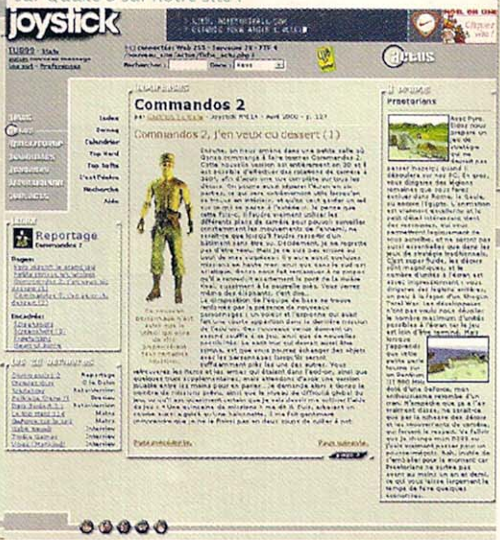




en une rubrique et en un mot : « Joybases ». Elle regroupe deux bases de données qui sont les fondations du nouveau site : les jeux et les sociétés liées de près ou de loin au jeu, au hardware, ou à l'informatique en général. À l'heure où j'écris ces quelques lignes, Tbf a référencé plus de 1 000 jeux et près de 500 sociétés. Tout de même, oui. Et cela ne fait que commencer. Chaque jeu dispose de sa fiche donnant quelques informations, dont l'éditeur, le développeur, le distributeur, le type de jeu, le site officiel, etc. Vous pourrez également accéder à une page proposant tous les screenshots disponibles sur notre site.

Pour chaque société, nous vous proposons le site en version originale et le site en version française. Nous signalons si ces sites proposent la vente en ligne de leurs produits et si vous y trouverez des offres d'emploi. Last but not least, vous connaîtrez le pays d'origine, et surtout l'ensemble des jeux développés, édités et distribués par la société. Le gros avantage de ce système est que tout ce





Comment ça il y a trop d'infos sur Quake 3 sur notre site ?





Bon, ok c'est un peu petit, mais on peut lire que SgtPerry adore se taper (AZK) -Azrael- au Plasma Gun.

qui est mis en ligne sur le site est relié à ces bases. Concrètement, vous noterez l'apparition d'un encadré « Voir aussi » sur de nombreuses pages du site. Il vous donne les news, les fichiers à télécharger, les dossiers de la rubrique Actus, et les serveurs dédiés en rapport avec le jeu et/ou la société qui fait l'objet de la page que vous consultez.

Des nouveautés. Tout plein.

Les rubriques du site changent quelque peu. Vous trouverez bien sûr toujours un fil de news avec un nouveau venu que vous connaissez : Ivan le Fou. Couly-le-dessinateur dispose maintenant d'un espace qu'il peut tagger à loisir. Ses séries sont bien proprement rangées, les Michel Boujenah y côtoient les Vomitor, Wanda, Ackboo, Caféine et les autres.
Une nouvelle rubrique, Actus, vous propose quelques articles choisis du magazine, ainsi que les interviews en Real Audio réalisées par Wanda en complément de ses reportages. Un calendrier des dates de sortie pointe le bout de son nez. Il est bien sûr là à titre indicatif, la fiabilité des dates de sortie annoncées par les éditeurs étant toute relative. Autre nouveauté : le Top des Lecteurs, qui rassemble vos jeux préférés par catégories de jeux. Chaque personne enregistrée sur le site peut désigner ses trois jeux préférés afin qu'ils soient comptabilisés dans ce top dynamique.
D'ici quelques semaines, nous allons commencer à saisir dans notre site l'intégralité des tests de Joystick depuis le n°1, afin de proposer l'une des plus grosses bases de données en ligne de tests (voir encadré ci-dessous). Les tests des numéros en cours seront mis sur le site avec un décalage de deux mois par rapport au magazine. De son côté, Tbf met toujours à jour son FTP, qui regorge maintenant de patches, démos, mods, freewares, etc. Vous trouverez dans la rubrique Downloads la liste des fichiers les plus téléchargés. On retrouve quelques fonctionnalités connues dans la rubrique Multijoueur comme la réservation de serveurs, le classement des meilleurs joueurs, maintenant consolidé par jeux et non plus séparé par serveurs comme auparavant. Au chapitre des nouveautés proposées par Fraggle, qui aurait décidément eu tort de ne pas se lancer dans le développement, les statistiques personnelles d'un joueur : utilisation des armes, dix victimes préférées et dix tueurs préférés. Nous proposons aux clans et aux guildes de se référencer sur le site, ce qui leur donne un accès à une page résumant les statistiques des différents joueurs du clan sur nos serveurs, ainsi qu'une moyenne pour le clan. Chaque clan ou guilde a également accès à un forum dédié. En fonction de la taille et de l'importance du clan, nous attribuerons un certain nombre d'heures de réservation sur nos serveurs. La rubrique Pingouinland rassemble tout ce qui concerne les outils de communication. Le Forum et le Chat, bien sûr, mais également deux nouveaux développements bien pratiques : une messagerie pour dialoguer avec une personne en particulier et un système de petites annonces.

Un dernier pour la route ?

Il y a encore quelques nouveautés que je n'ai pas abordées ici. Je vous laisse la surprise… Un indice : allez visiter le site, et si vous vous enregistrez dans la base des joueurs, vous trouverez parmi vos options un encadré « Changez les skins du site ». M'est avis que vous allez aimer cette option. Au moins autant que David, qui s'amuse comme un petit fou avec. Ah, j'oubliais : pendant l'E3, du 11 au 13 mai 2000, nous assurerons une couverture live du salon. Comme l'an dernier, les news seront postées en direct de Los Angeles durant trois jours, et nous vous proposerons des interviews de quelques monstre sacrés du jeu vidéo. Plus de détail sur le site très bientôt.

willman



UN PEU DE TEMPS LIBRE DANS LES 6 PROCHAINS MOIS ?

Nous recherchons un passionné de jeux ayant quelques connaissances en HTML et une bonne base en informatique afin de saisir les tests de Joystick sur le site Web. CDD de 6 mois à Levallois-Perret. Écrire à Willman@joystick.fr.

Blade, au début, je me suis dit que ça devait avoir un rapport avec le film, vous savez, celui dans lequel Wesley Snipes est un gentil vampire qui se bat contre les méchants vampires. Trop bien ce film, avec des coups de karaté je vous raconte même pas. À un moment, Wesley Snipes, il fait un grand écart suivi d'un osoto-geri dans la tête d'un vampire et le vampire il est décapité direct. Trop puissant !
Mais non, le Blade dont je vais vous causer n'a rien à voir avec le film éponyme. Blade est un jeu d'aventure/action en vue à la troisième personne, développé par les Espagnols de Rebel Act Studios. Le jeu se déroulera dans un univers heroic-fantasy, avec plein de châteaux médiévaux, des trolls, des golems, ce genre de truc. Le joueur aura le choix entre quatre personnages : une amazone, un nain, un chevalier et un barbare. Chacun a ses forces et ses faiblesses. On devine par exemple que le barbare sera plus puissant que l'amazone, mais moins rapide, ou alors ces Espagnols sont de sacrés farceurs. Le nombre d'armes à manier est étonnant : plus de 100. Des épées, des hallebardes, des haches, des arcs, des armes magiques, chacune possédant des combos de coups qui permettront de les utiliser de manière très efficace lors des combats. L'aventure se déroulera dans 16 décors différents, qui varieront des plaines enneigées aux temples hindous en passant par des déserts arides ou des palais arabes, bref, le jeu promet du dépaysement.
La grande force de Blade devrait résider dans la qualité de son moteur 3D. D'après ce que nous avons pu voir du jeu, celui-ci devrait gérer de manière assez fantastique les lumières volumétriques, les effets d'ombres en temps réel et d'autres effets graphiques très classes comme les reflets de l'environnement sur la surface de l'eau. Les animations des personnages, que ce soit pour le héros ou les 25 types d'ennemis différents, s'annoncent elles aussi très bien faites, surtout lors des combats. Si Blade ne demande pas une batterie de processeurs à 1 gigahertz pour afficher toute ces belles choses, nul doute qu'il devrait être un des jeux d'aventure/action les plus surprenants de l'année. A surveiller donc, et de très près.

Ackboo

En voyant ces reflets dans l'eau, mon P2 350 a fait une dépression nerveuse.





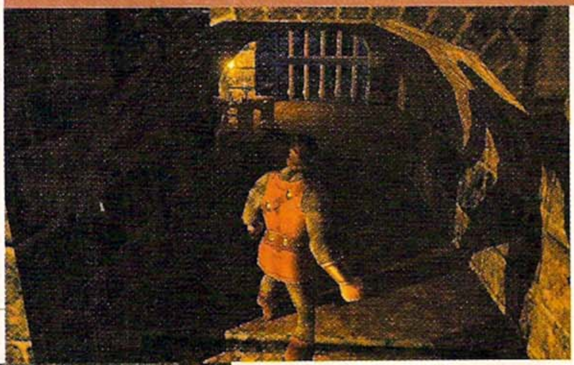
> Genre : Action/aventure
> Éditeur : Sûrement...
> Développeur : Rebel Act Studios (Espagne)
> Sortie prévue : Un jour peut-être

Blade



Blade intégrera les éléments classiques du jeu d'aventure/action : des combats, de l'exploration, et quelques petits puzzles de temps en temps.





Regardez l'ombre portée à droite du personnage. Ça fait rêver, hein ?









STARLANCER

PAR ERIN et CHRIS ROBERTS LES CRÉATEURS DE WING COMMANDER et de PRIVATEER

Dans la peau d'un pilote du 45e escadron de volontaires, vous devrez combattre la coalition de l'Est pour prendre le contrôle du système solaire. Ce simulateur de combat spatial combine habilement une intrigue digne d'un film de guerre et un moteur 3-D d'exception. STARLANCER vous plonge au cœur d'une aventure incroyable. Tellement incroyable qu'on oublierait presque que ce n'est qu'un jeu.

SORTIE EN MAI 2000

Digital Anvil

Microsoft SideWinder Compatible

Jusqu'où irez-vous ?® Microsoft®

www.microsoft.com/france/jeux/starlancer

Telex

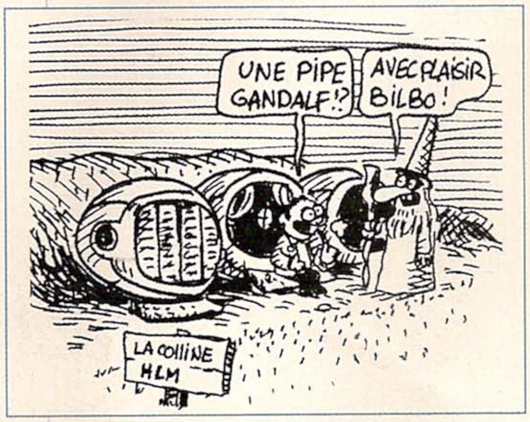
Colin McRae 2 ne sortira pas avant septembre sur PC. Codemasters met les bouchées doubles pour terminer la version PlayStation pour juin, retardant la sortie de ce jeu sur nos beaux ordinateurs.

UN de plus

Comme si un procès ne suffisait pas, c'est au tour de la LICRA (Ligue Contre le Racisme et l'Antisémitisme) de chercher des noises à Yahoo Auction. La LICRA reproche, à juste titre, au site de mettre régulièrement aux enchères des objets de collection à l'effigie du parti nazi ou du Ku Klux Klan. Décidément, les nouveaux riches du Net sont vraiment minables.

TROIS contre UN

Nintendo, Sega et Electronic Arts ont frappé fort, en traînant devant les tribunaux américains les responsables du site d'enchères Yahoo Auctions. Selon ces trois compagnies, les responsables du site savent depuis des mois que des pirates profitent de leurs services pour écouler leur stock de CD gravés. Prévenu de ces problèmes par les plaignants il y a déjà quelques mois, Yahoo a préféré faire celui qui ne voyait rien, en profitant au passage des revenus publicitaires qu'engendrent ce genre de trafic sur leur site Web. Bah voilà, ils ont eu tort, un procès aux fesses, et des menaces de dommages et intérêts délirantes, de l'ordre de plusieurs milliers de francs pour chaque copie illégale vendue sur leur site.



Apple passe sur Tolkien

Grand émoi parmi les fans de Tolkien, puisque le teaser (mix de bande annonce mâtinée de making of et d'interviews) du « Seigneur des Anneaux » qui va sortir fin 2001, a été diffusé sur le Net au format Quicktime sur le site d'Apple. Ces derniers voulaient apparemment s'en assurer l'exclusivité, en interdisant son enregistrement sur le disque dur par le client Quicktime. Dans l'heure qui suivit, des petits malins s'aperçurent qu'il était tout à fait possible de le sauvegarder, et ce très facilement, à condition d'utiliser Quicktime PC. Dommage pour les Mac ; encore bien joué Apple...

Microsoft connaît la musique

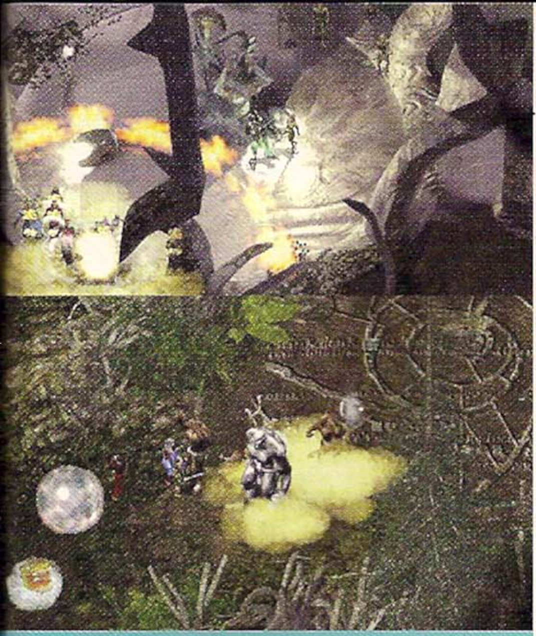
Il y a quelques semaines de ça, Microsoft postait sur son site une offre d'emploi pour recruter des gens versés dans l'art du design de skins. On a tout de suite pensé (rêvé) que le prochain Windows serait « skinnable » (personnalisable serait la traduction la plus proche, je pense), que l'on n'aurait plus besoin de hacks comme WindowBlinds, pour personnaliser son petit OS perso. Raté. Visiblement, c'était juste pour la septième version du Media Player. La nouvelle mouture est disponible en bêta version et son objectif, à part la destruction finale de RealPlayer (qui ne mérite que ça), semble être de concurrencer des lecteurs de MP3 comme WinAMP ou Sonique. Codées en XML, les skins du MP7 peuvent avoir des formes complètement différentes de l'une à l'autre. Bon, pour le moment, les exemples disponibles sont ultra moches, ils n'ont pas dû recruter les bons mecs de skinz.org...

UEFA Manager 2000

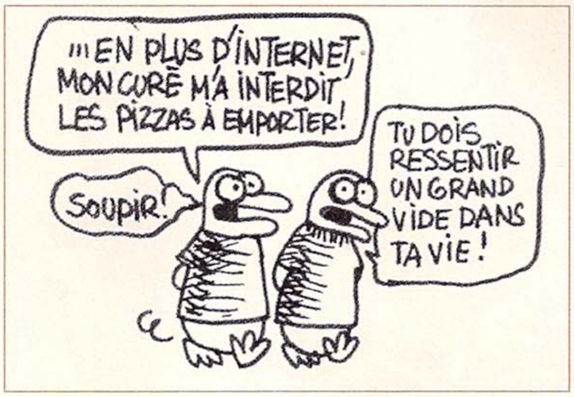
C'est la saison des managers de foot. Après Guy Roux Manager 2000 (testé dans ce numéro), et avant le très attendu mais très fantomatique Football Manager 2000, « Bruno Bonnell présente » va sortir son manager à lui (développé par les anglais de Bubball Systems). Le pire, c'est que la bête s'annonce pas mal du tout, très complète et bien pensée. La représentation des matchs est en 3D (à condition d'avoir un Pentium II 233 (64 Mo) et une carte 3D) et le jeu propose la gestion complète de l'aspect « business » : terrain, ventes de produits dérivés et sponsors divers. Reste à voir si la simulation sera à la hauteur. Verdict dans le numéro prochain, on l'espère.

HTML, W3C, IE 5.5, et CSS

Le W3C, un organisme chargé d'établir les standards du HTML afin que toutes les pages soient lisibles, quel que soit le logiciel utilisé, s'est fâché tout rouge juste après la sortie de la première bêta version d'Internet Explorer 5.5, le prochain browser de Microsoft. Le W3C reproche notamment aux programmeurs de Billou d'avoir beaucoup trop innové dans le domaine de la gestion des CSS (Cascading Style Sheets, les feuillets de style, quoi). Les pages incorporant ces nouvelles fonctionnalités, au-delà des standards en vigueur, ne seraient en effet pas lisibles par d'autres browsers. Les gars de Microsoft ont répondu de manière très sèche : « Nous n'avons jamais prétendu que IE 5.5 serait conforme au standard du W3C et, de toute façon, on est tellement pété de thune que vos recommandations, vous pouvez vous les tailler en pointe. » Non, la fin, c'est moi qui l'aie ajoutée, mais ils l'ont pensée très fort.



Mon curé sur l'Internet



À tous ceux qui ne vont plus à la messe le dimanche matin parce qu'ils jouent toute la nuit de samedi à Counter-Strike et qu'ils sont crevés le lendemain, l'archevêque de York adresse un message. Il met les internautes en garde contre ce qu'il appelle « la sorcellerie d'Internet » : le réseau mondial pourrait en effet engloutir l'Humanité en créant une société sans âme où tout le monde restera cloîtrés chez soi. Texto. Ça m'a foutu la trouille à donf tout ça, et là, j'hésite à me connecter sur les Newsgroup pour me récupérer mon stock quotidien d'images de pingouins nus. Bon, j'ai réfléchi et finalement, je vais y aller, mais avant, je passerai faire un tour au www.sacredspace.ie

Baldur's Gate II

C'est avec un plaisir non dissimulé que nous avons reçu des infos sur Baldur's Gate II. On en a appris un peu plus sur la profession d'assassin (une sous-classe du voleur) que nous allons pouvoir incarner dans le jeu. Ce dernier aura la possibilité de tremper son arme dans le poison une fois par jour tous les quatre niveaux. En contrepartie, il ne gagnera que 15 % des points normaux, à redistribuer dans ses facultés de voleur. Une autre activité venant du guerrier est le tueur de mages : lorsqu'il blessera ces derniers dans un combat, il y aura de fortes chances qu'ils ratent par la suite tous leurs lancers de sorts. De plus, le tueur de mages sera doté d'une résistance à la magie augmentant avec l'expérience. En contrepartie, il ne pourra pas boire de potions, ni utiliser d'autres objets magiques que les épées et armures.



RPG construction set

Décidément, ces temps-ci, ce sont les jeux de rôle micro qui font office de locomotive pour tirer tous les autres en avant. RuneSword, c'est un peu le même principe à moindre échelle ; il s'agit simplement d'un « iso-role playing game construction kit ». Oui, tous les vieux de la vieille qui ont connu le génial Adventure Construction Set sur Apple II vont pouvoir ressortir leurs vieux plans. Le graphisme, sans être au top, est tout de même assez intéressant pour que notre curiosité soit piquée au vif. Le pack inclut de très nombreuses librairies de choses et de machins, et le tout est résolument orienté objet. http://www.runesword.com/ Ah oui, j'oubliais le principal : pour l'instant les bêtas de ce shareware sont downloadables gratuitement.

Wasteland
à travers champ

Pendant que vous êtes en train de tenir de vos mains pleines de doigts remplis d'impatience ce magnifique numéro 115 de Joystick, reluisant de la sueur de tant de pigistes parfois imités mais jamais égalés, Wasteland est en train de sortir. Pour ceux qui ont courte mémoire, il s'agit du mod réseau de Half-Life, qui reprend le monde de Fallout comme environnement et parc d'activité de massacrages en règle. Une foule d'armes sont à disposition, relookées version salement destroy pour la circonstance, et manifestement, le mod a été prévu pour se faire des grosses parties d'éclate à la sauce John Woo première période. On peut télécharger ce concentré d'adrénaline au http://www.wastelandhalflife.com/main.shtml On devrait en parler très prochainement dans la rubrique réseau. En attendant, enjoy !



Non seulement on devra lutter contre l'ennemi, mais il faudra aussi se défendre contre l'environnement, hostile.





Les randonnées à pied, bien qu'organisées, ne seront pas conseillées.

C'est systématique : dès qu'on parle du futur, c'est pour en dire du mal.

C'est injuste, il n'a rien fait encore, le futur. Même, il est plutôt prometteur, puisque David Braben, créateur de jeux incontournables comme Virus et Elite, a décidé d'occuper notre avenir avec « Infestation », son tout dernier jeu. Dans une poignée de siècles, l'homme aura réussi à coloniser toutes les planètes du

>Genre : Stratégie 3D
>Editeur : Ubi Soft
>Développeur : Frontier Development
>Sortie prévue : Juin 2000

Infestation





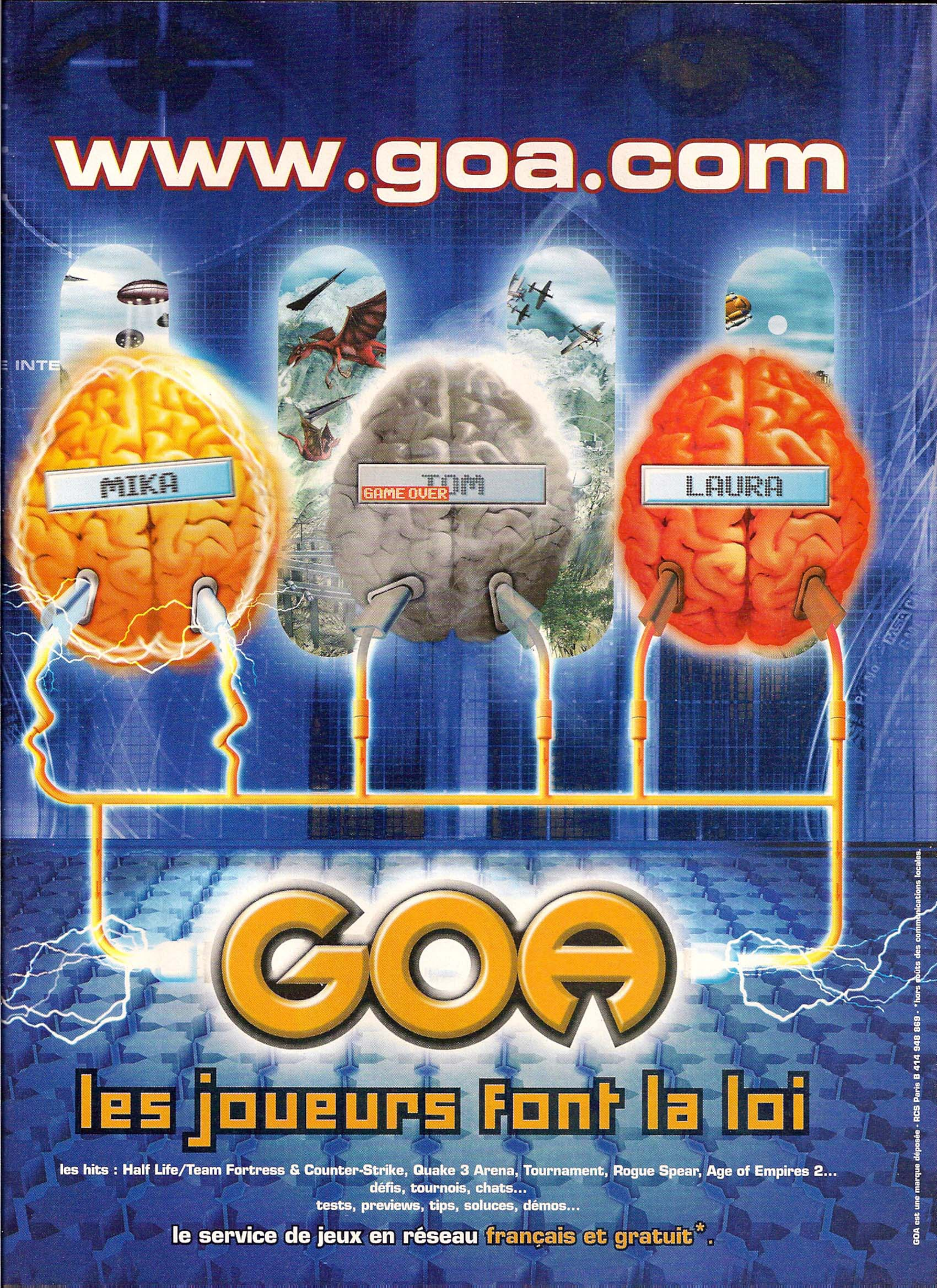
système solaire grâce à un système de portail, préalablement créé pour raccourcir les temps de livraison de pizzas et de sushis. Remarquez que, jusque-là, on est enclin à penser que le futur est plutôt plein de bonnes nouvelles. Imaginez un peu : à peine avoir raccroché le communicateur télépathique avec l'hôtesse de « Sushis 3000 », on sonne à votre porte, et hop : livraison express ! Évidemment, puisqu'il faut dire du mal du futur, il aura fallu gâcher cette belle invention en s'en servant pour explorer les planètes environnantes. Résultat : un beau jour, des extraterrestres s'approprient la trouvaille du portail, et décident de taper l'incruste dans notre bon vieux système solaire. Du coup, on se retrouve à combattre en 3D temps réel une trentaine de sortes de bestioles, soit à pied, soit aux commandes de 6 types de véhicules, avec une bonne quinzaine d'armes différentes. Ça se passera sur la surface des différents mondes colonisés par les terriens durant cette riche période de la vente par correspondance. Sorti de la Terre, les environnements des colonies nous restitueront une ambiance oppressante dans des décors soit cauchemardesques,



Des combats en milieu spatial sont aussi au programme.

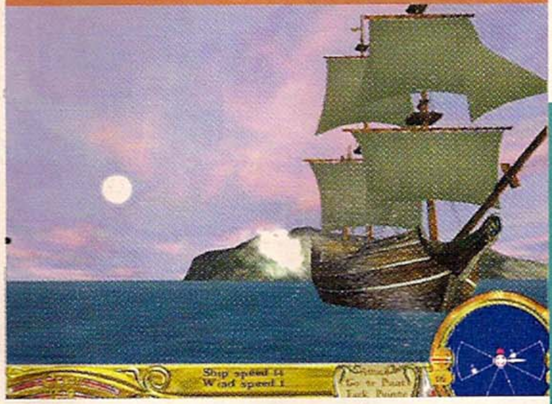
soit exotiques. On aura à retenir les assauts des aliens durant les 22 missions proposées. Histoire de se rappeler qu'on peut aussi se fendre la gueule entre amis, le jeu sera jouable en réseau, et pourra accueillir jusqu'à huit joueurs. Plusieurs mods seront prévus : ça ira du deathmatch au capture the flag, en passant par une bonne partie de football, parce qu'après tout, on peut rester actif après une bonne bière. Voilà, c'est fait.
De la livraison de pizza à domicile, on est passé à la distribution de pruneaux sur le « théâtre des opérations ».
Et d'une manière conviviale, en plus.
C'est dingue le progrès, vivement hier !

Pete Boule


www.goa.com
MIKA
GAME OVER
TOM
LAURA
GOA
les joueurs font la loi
les hits : Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Quake 3 Arena, Tournament, Rogue Spear, Age of Empires 2...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...
le service de jeux en réseau français et gratuit*.
GOA est une marque déposée · RCS Paris B 414 948 869 · *hors coûts des communications locales.

Barbus d'eau de mer

Je vois un sabre, une carte des Antilles, une voile à l'horizon, un pavillon noir battant au vent. Mais ce n'est pas tout : je vois aussi un homme velu, un boulet de canon, un mariage en blanc, une petite sculpture de gnou en Bakélite, un ramasse-miettes breveté, Fishbone en slip et un développeur russe. Sea Dogs d'Akella a tout l'air d'un clone de Pirates Gold, l'un de nos jeux fétiches made in Sid Meier. Développé du côté de Moscou, et d'ores et déjà nanti d'un superbe moteur en full 3D, il vient de se trouver un port d'attache chez Bethesda, qui profite de l'occasion pour sortir la tête du trou noir où il était depuis trois ans.



Verant dans nos disques durs

Ce mois-ci, une bonne nouvelle vient de tomber. Verant Interactive a appris a notre confrère Adrenaline Vault, qu'il arrêterait de fouiller dans les ordinateurs des connectés d'EverQuest (ceci afin de voir si des fichiers permettant à certaines personnes de tricher étaient présents sur leur disque dur). La chose a été rapportée par le dernier patch d'Everquest qui, dans son disclaimer, précisait que les informations recueillies pourraient être transmises à des tierces personnes. Le CEO de Verant a quand même réalisé que c'était n'importe quoi : « Nous devons des excuses à nos connectés. Dans notre précipitation à protéger tous les joueurs, nous avons été trop loin ». Mais il a ajouté aussi que selon un sondage, 83 % des connectés étaient d'accord sur la méthode. 83 % de NPC, très certainement.

Lignes chaudes

Il vous est forcément arrivé un jour d'avoir à dépanner par téléphone un ami dont le PC était en panne. Quand la personne à l'autre bout du fil ne comprenait rien à vos explications, vous souvenez-vous de cette puissante envie qui montait en vous de raccrocher, foncer chez elle pour la gifler ? Il y a des gens qui font ça huit heures par jour, c'est leur métier de dépanner des PC par téléphone : ce sont les hotliners. À cette adresse, http://lignechaude.free.fr/, vous trouverez un Best Of que ces condamnés aux galères des temps modernes enrichissent au jour le jour. Morceau choisi (« C » est le client, « H » le Hotliner) :
« C : Oui, je sais, je suis l'administrateur réseau (avec une grosse voix).
H : D'accord monsieur. Double-cliquez sur « Poste de travail ».
(dans le fond, on entend une femme qui crie) RÉMY, IL EST L'HEURE DE MANGER !
C : (le client couvre le combiné de sa main et crie) MAMAN, J'T'AI DÉJÀ DIT DE PAS CRIER COMME CA QUAND JE SUIS AU TÉLÉPHONE ! »

Plus cher qu'à la Fnac

Qui se souvient encore des Who ? ...Des qui ? ...Bon, faut dire qu'à part cette blague qui restera, je l'espère, immortelle, on n'entend guère plus parler du groupe de Pete Townshend depuis dix millions d'années. Pourtant, les papy Townshend et Daltrey, tous deux sexagénaires, ont décidé de sortir de leur retraite, probablement dans le but de se payer un fauteuil Everstyle avec les royalties de leur nouvel album, baptisé « The blues to the bush ». Là ou ça devient high-tech, c'est que cet album sera disponible uniquement sur Internet (sur le site musicmaker.com). Là ou ça devient ridicule, c'est que leur album sera vendu 120 F, ou 30 F pour cinq titres (l'album complet en comprend 20)



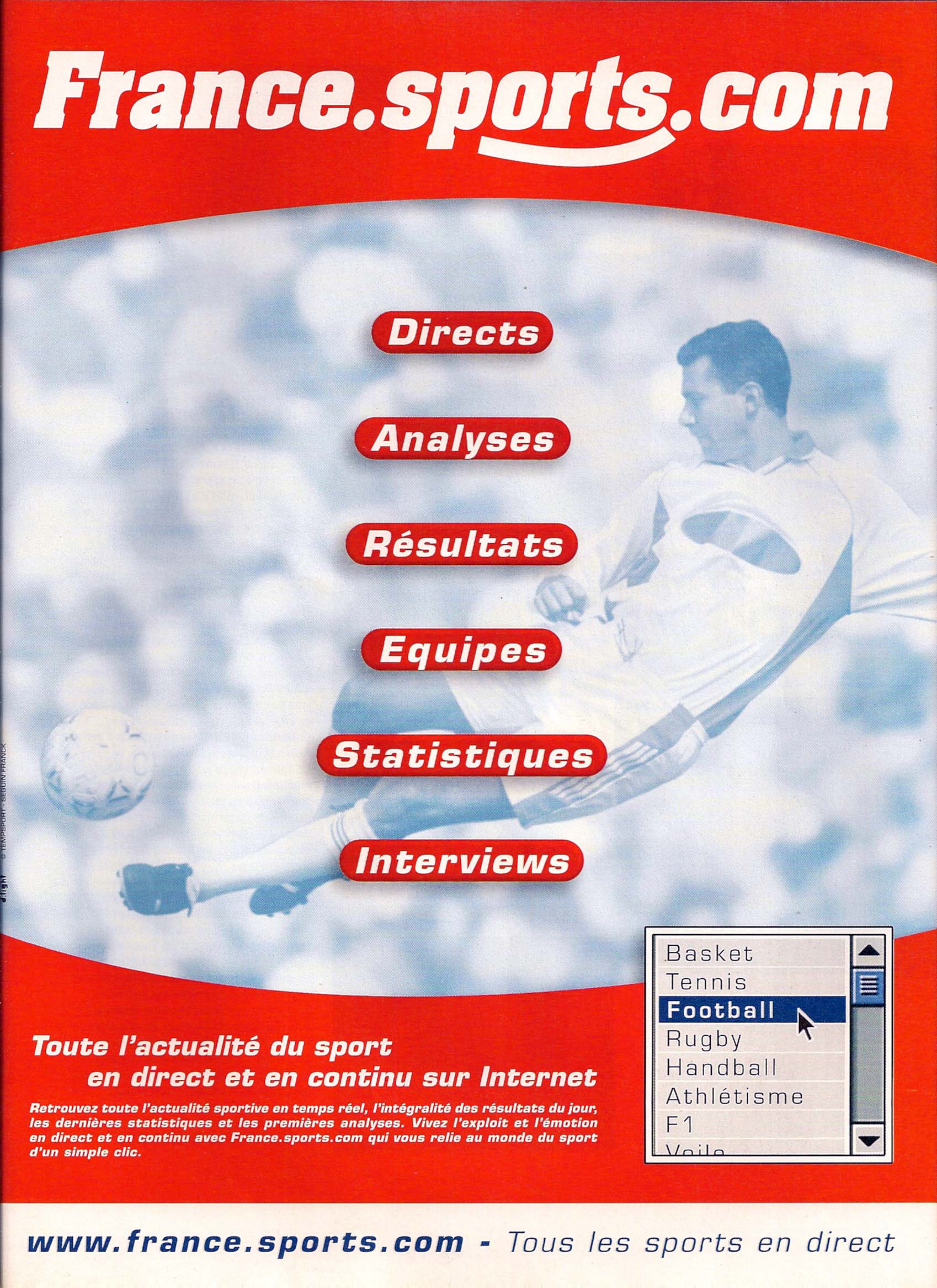
Un peu de neige pour mieux surfer ?



Lors d'une récente interview sur la BBC, Keith Hellawell, responsable de la lutte anti-drogue au sein du gouvernement britannique, a déclaré que ses services avaient repéré, sur Internet, plus de 1 100 sites proposant la vente de cannabis, d'ecstasy, de cocaïne, et d'héroïne. Il a aussitôt appelé à une coopération internationale pour mieux localiser tous ces sites hébergeant ces offres. De leur côté, les douanes britanniques ont affirmé que la majeure partie de ces sites se trouvaient soit aux Pays-Bas, soit en Suisse.

Telex

3dfx et Intel vont désormais partager leur brevets technologiques, histoire d'être plus efficaces face à leurs concurrents respectifs, genre Nvidia et AMD.



France.sports.com
Directs
Analyses
Résultats
Equipes
Statistiques
Interviews
Basket
Tennis
Football
Rugby
Handball
Athlétisme
F1
Toute l'actualité du sport
en direct et en continu sur Internet
Retrouvez toute l'actualité sportive en temps réel, l'intégralité des résultats du jour, les dernières statistiques et les premières analyses. Vivez l'exploit et l'émotion en direct et en continu avec France.sports.com qui vous relie au monde du sport d'un simple clic.
www.france.sports.com - Tous les sports en direct



Vous aurez jusqu'à six compagnons, sans distinction de races. Humains, barbares ou demi-orques feront cause commune pour survivre dans les noirs dédales des donjons.





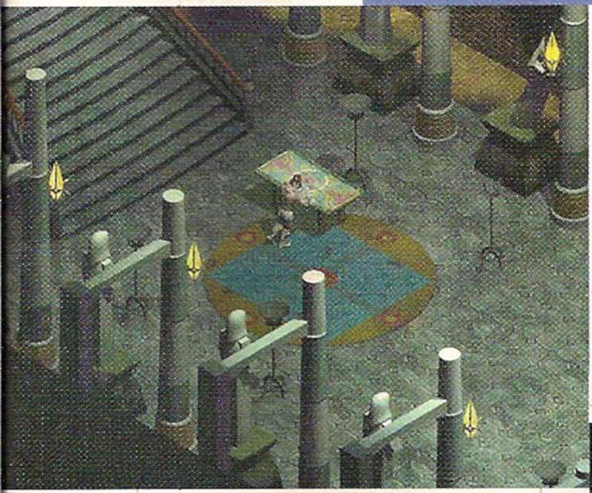


>Jeu de rôle >Editeur : SSI/Minscape
>Développeur : Stormfront Studios >Sortie prévue : fin 2000 ?

Pool of Radiance II

Pool of Radiance n'est pas inconnu des amateurs de jeux de rôle.

Le premier titre était sorti en 88 et avait été vendu à plus d'un million d'exemplaires.
Ce second volet reprend l'histoire pratiquement à l'endroit où elle s'était arrêtée. Après dix années, le siège du mal, pourtant détruit dans le précédent volet, semble de nouveau en activité. Des gaz et des fumées en sortent, transformant toutes les créatures des environs en morts-vivants. Il va donc falloir recruter de nouveaux héros. Des quatre personnages que vous créez au début du jeu, un seul s'en sortira, car le voyage pour rejoindre le but de la quête se passera plutôt mal. Vous atterrirez seul dans un endroit inconnu.
PoR2 est basé sur la troisième édition des règles d'Advanced Dungeons & Dragons. Ceux qui ont joué au premier épisode vont découvrir pas mal de changements dans les classes des personnages et dans les possibilités d'évolution. Races et classes sont totalement indépendantes ; une femme pourra très bien être paladin nécromancien et voleur sans que son karma en prenne un coup. Vous aurez donc plus de liberté de mouvements et évoluerez dans un univers beaucoup plus facile d'accès qu'auparavant. L'interactivité avec les décors n'en sera que plus intense. Par exemple, vous pourrez déplacer une table pour coincer la porte que des orques tenteront de passer, ou même immobiliser un squelette trop entreprenant avec des tonneaux, histoire de le latter sans risque.
Le système de combat a été travaillé pour convenir aux modes solo et multijoueur.
Une barre de temps de réaction vous permettra de décider du déplacement et de l'action à effectuer, mais vous choisirez le temps limite à ne pas dépasser. Du coup, en solo, vous aurez l'occasion de prendre tout le temps nécessaire pour choisir vos tactiques et vos frappes, et si dans la durée impartie, aucun de vos six personnages n'a effectué une action, ils se mettront automatiquement en position de défense. En multi, en limitant au minimum le temps d'action, le jeu se déroulera



Vous pourrez interagir avec la majorité des éléments du décor : pousser une table, briser une caisse... vous aurez une liberté d'action presque totale.









Certains monstres seront redoutables. Quand vous rencontrerez celui-ci, fuyez car à chaque touche qu'il fera, vous descendrez d'un niveau.

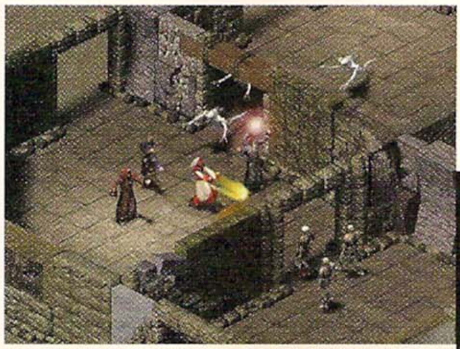




pratiquement en temps réel ; ainsi aucun des participants ne devra attendre que l'un d'eux se décide à agir pour intervenir à son tour. Question ambiance, un effort a été fait. Contrairement à Baldur's Gate et aux autres jeux de rôle, un DM (dongeon master) sera de la partie. Il vous suivra à travers le jeu, vous guidant de sa voix, en vous en signalant les spécificités de chaque endroit traversé. Bien sûr, il sera tout à fait capable de faire de l'humour ou de la jouer « panique sur la ville », histoire de vous flipper un peu plus. Ajoutez à cela des bruitages et des musiques de circonstance, et vous êtes sûr de connaître le grand frisson.

La difficulté sera variable suivant l'avancement de vos personnages. Au début, les monstres que vous rencontrerez seront plutôt crétins, mais plus vous pénétrerez dans le scénario, plus leur intelligence évoluera. Si dans les premiers temps, vous arrivez à butter un orque en moins de deux, par la suite, vous risquez de vous sentir moins à l'aise. Ils pourront se regrouper pour vous traquer et n'hésiteront pas à vous tendre des pièges. Tous les monstres seront issus de la troisième édition des règles d'AD&D.

Au final, Pool of Radiance promet d'être un jeu de rôle exceptionnel. Outre son moteur 3D assurant une fluidité impressionnante aux mouvements des personnages et des monstres, il proposera de nombreuses quêtes subalternes à travers un monde extrêmement grand et riche, bourré de donjons aléatoires. Et surtout, il promet une fausse fin : quand vous serez parvenu à rétablir la paix, vous pourrez revenir en arrière pour poursuivre certaines quêtes encore inachevées et découvrir de nouveaux personnages et objets. Espérons que toutes ces belles promesses seront tenues.



Plus d'une centaine de sorts seront accessibles. Une fois que votre héros sera monté au niveau 16, le plus élevé du jeu, il n'aura que l'embarras du choix.









La Solution > Auchan

> Gravez...

Aujourd'hui c'est si simple de stocker une multitude d'informations. De vos dossiers personnels à vos photos de vacances en passant par vos morceaux de musique préférés, tout se garde et dans un minimum d'espace...

> *Sauvegardez sur un support fiable...*

Pour sauvegarder des données, volumineuses ou non, rien de plus pratique qu'un graveur de CD-Rom. Vous libérez ainsi de la mémoire de votre PC... Fini les documents encombrants : dossiers personnels ou de travail, photos de famille ou "compils". Tout s'archive en un rien de temps (grâce à la vitesse de copie des graveurs qui peut aller, selon les modèles, de 4x à 12x). Stockées sur un CD-R (enregistrable 1 fois), vos données ou images sont ainsi préservées en toute sécurité, sans risque d'être effacées. Par la suite vous pourrez les consulter facilement aussi souvent que vous le souhaitez.

> *Affaire classée !!*

Vos données stockées sur CD, c'est pratique et peu encombrant. Pour optimiser votre archivage et faciliter par la suite la consultation, pensez à noter très précisément le contenu des CD sur les boîtiers (face et tranche) et à les dater ! Personnalisez même, en les créant, vos propres étiquettes, grâce à certains kits d'archivage très complets. Vous attachez de l'importance au look de votre équipement multimédia ? Les tours de rangement de CD et autres accessoires répondent à vos attentes et se font de plus en plus "design" pour ne plus se cacher !



CD-R

FUJI

Lot de 10 CD-R.
Vitesse de gravure jusqu'à 8x.
.... ***89 F***



KIT D'ETIQUETAGE DE CD-R

FELLOWES

NEATO 2000
.... ***159 F***



RANGEMENT CD

FELLOWES

Tour de rangement pour 30 CD.
.... ***99 F***

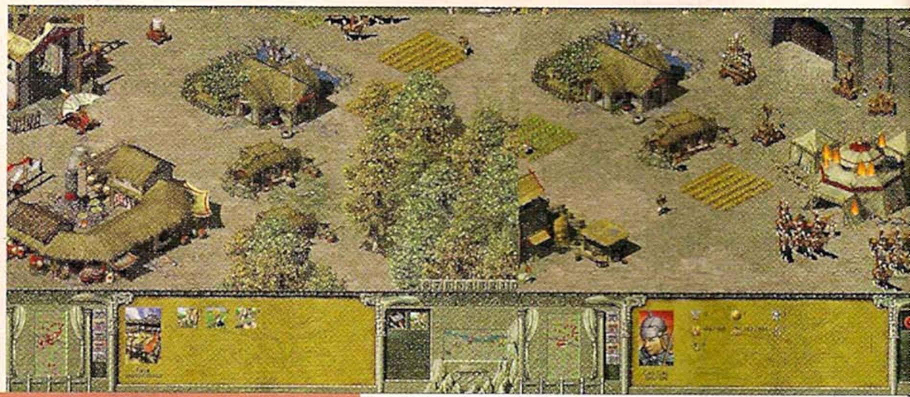
Chez Auchan, nous proposons et vous disposez. Notre large sélection de produits "multimédia" vous offre toutes les combinaisons possibles pour répondre à chacun de vos besoins... en toute simplicité. Ils vous permettent notamment de sauvegarder vos travaux rapidement, aussi souvent que vous le souhaitez et ce, en toute sécurité.
Il n'y a qu'un pas à faire pour mettre la technologie à la portée de tous...

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 27 MAI

Les produits de cette page ne sont pas disponibles dans les magasins de :
Pour les CD-R et kit d'etiquetage : *Sodial Grasse, Mazamet, Noyon.*
Pour la tour de rangement : *Sodial Grasse, Noyon.*

Auchan

Si on peut assimiler la France à un grand plateau de fromages, on peut se permettre d'affirmer que la Chine est un grand champ de batailles. Déjà parce que c'est un grand pays, mais en plus parce qu'il y a pas mal de monde dedans. Certes, il n'y a pas que ça, en Chine ; il y a aussi la Cité Interdite, les pâtés impériaux, les dragons, et l'invasion du Tibet. Et aussi l'occupation du Tibet. Tout ça pour dire qu'Eidos annonce la sortie, pour l'automne prochain, de Three Kingdoms : the Fate of the Dragon, faute de titre en français (il faudra que l'Académie Française se fasse une raison).



On devrait pouvoir faire un siège devant une cité.

> Développeur : Overmax Studios
> Éditeur : Eidos
> Sortie prévue : Automne 2000

Three Kingdoms The Fate of the Dragon





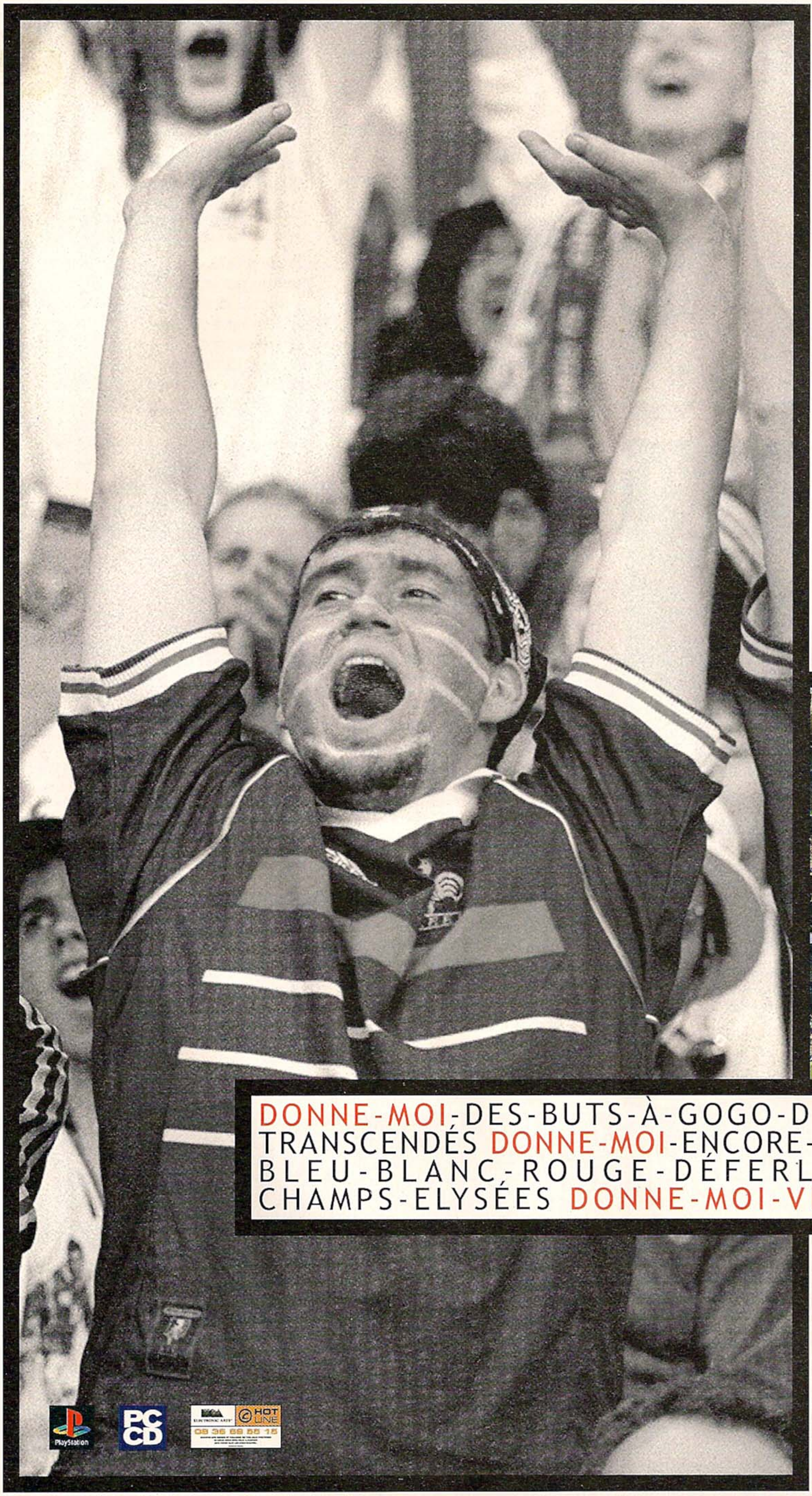
Manifestement, on pourra jouer quelques mauvais tours pyrotechniques à son adversaire.

En attendant, Three Kingdoms sera un jeu de stratégie temps réel, qui reprendra le thème d'un très grand roman historique chinois. Ça parlera de l'une des périodes les plus troublées de l'histoire de la Chine, et ça mettra en scène une foule d'armées aux mille couleurs, remplies d'individus qui savent se servir de leurs arcs, de leurs chevaux, et d'un grand nombre d'armes blanches. Le côté fantastique ne sera pas en reste, puisqu'on rencontrera aussi d'étranges machines de guerre permettant à certaines unités de voler, ou encore des magiciens aux pouvoirs puissants, capables de transformer en un éclair une colonne de fantassins en barbecue géant. La Chine s'éveille, ses armées déferlent sur le monde du PC. En cherchant bien, on devrait pouvoir faire un assez bon jeu de mot avec « PC chinois », mais j'ai la flemme.

Pete Boule



Les bâtiments seront aussi détaillés que dépaysants.







DONNE-MOI-DES-BUTS-À-GOGO-DES-TRICOLORES TRANSCENDÉS DONNE-MOI-ENCORE-CETTE-ÉMOTION BLEU-BLANC-ROUGE-DÉFERLANT-SUR-LES CHAMPS-ELYSÉES DONNE-MOI-VITE-EURO 2000

08 36 68 55 15

SPORTS
easports.com

it's in the game.

Telex

Apple a annoncé qu'ils ne seraient pas présents au prochain E3. Ils ont bien raison. Vu les adaptions de jeux prévues sur Macintosh, c'est à l'E3 de l'année dernière qu'ils feraient mieux d'exposer.



La justice est borgne

La suite de procès et d'actions en justice, intentés par les parents des victimes du massacre au lycée de Paducah aux États-Unis à des éditeurs de jeux vidéo, vient de se terminer par un non-lieu. Pour mémoire, le jeune timbré de quinze ans qui avait tiré sur ses camarades de classe avait tenté de trouver une excuse, en disant qu'il s'était retrouvé avec une multitude de pulsions violentes après avoir joué aux jeux des éditeurs en question. Enfin bref, une issue de procédure curieusement logique, même si le débat sur la possession d'armes se fait attendre.

Bethesda bouge encore

Si on faisait un sondage sur le jeu le plus attendu par la rédaction, on trouverait certainement Morrowind en tête. Morrowind est un épisode de la série des Elder Scrolls, en fait, la suite du fantastique Daggerfall, seul jeu de rôle digne de ce nom sorti depuis Ultima 7 et Fallout. Disons-le d'ores et déjà, si les quelques screens que l'on a pu voir sont un reflet des capacités du moteur graphique, nous serons en présence d'un petit chef-d'œuvre. Pour l'instant, aucune autre information digne d'intérêt n'est disponible, mais on sait néanmoins que les développeurs vont se concentrer pour faire un jeu sans bugs. Il faudra au moins ça.



Des Dreamcast presque gratos

Sega vient de créer une filiale uniquement destinée aux activités Sega.com, qui jouera aussi le rôle de fournisseur d'accès Internet pour PC et Dreamcast aux États-Unis. Rien de bien folichon, si ce n'est que les abonnés à ce service recevront une Dreamcast équipée d'un clavier gratos ou 200 dollars de remise s'ils en ont déjà une. Bon, il y a quand même des contreparties : l'abonnement coûtera environ 150 balles par mois (ce qui est élevé) et le client devra s'engager à y rester pour au moins 2 ans. Alors, finalement, ce n'est pas si grave, si ça n'arrive jamais en France...

Je vous jure, c'est un sport

La CPL continue dans sa longue marche vers la reconnaissance du jeu en réseau comme un véritable sport. Prochaine étape, le premier tournoi Quake 3 de la CPL en Europe qui devrait regrouper toute la fine fleur du Vieux Continent. Le CPL Scandinavian Open Tournament se déroulera en Suède, à Stockholm, du 20 au 23 juillet 2000, et sera doté de plus de 25 000 dollars de prix en cash. Le gagnant s'en goinfrera 10 000, oui, c'est beaucoup. Le site Web de la CPL version européenne : **www.cpleurope.com.**

Proud to be bugged, ET MALHONNÊTE AUSSI

Juste après les services marketing, la politique est sans conteste l'endroit où l'on trouve le plus de pingouins capables de vous transformer une réalité sordide en pays merveilleux. Et à ce jeu, les Américains sont rois. Bah, ça se mérite le titre de Maître du monde... Et depuis plus de quatre ans, un projet de loi à vous filer des frissons fait son chemin, grâce au talent de présentation et d'orateur de quelques politiciens. Destinée à réduire définitivement les consommateurs grincheux au silence, la chose se nomme UCITA (pour Uniform Computer Information Transactions Act). Le but de base était de changer carrément les règles qui définissaient la vente des produits vendus aux États-Unis (quels qu'ils soient). Finalement, seule l'informatique en « bénéficie ». Sans rentrer dans les méandres politiques par lesquelles doit passer l'affaire, je vais juste vous dire ce qui attend les consommateurs américains en cas de vote positif :

- *Interdiction de retourner un logiciel après l'avoir installé.*
- *Interdiction de transférer une licence : même après désinstallation, il est donc interdit de vendre ou même de donner un logiciel.*
- *Cette loi annule pratiquement le fait qu'un produit vendu doit être en état de fonctionner et annule la responsabilité de l'éditeur en cas de bug.*

Il n'est pas non plus obligé de les corriger ou d'en informer les consommateurs. C'est pas top pratique, ça ? Moi je vais faire de softs qui ne font rien dans des chouettes boîtes, les vendre aux États-Unis et devenir très riche.

Évidemment, cette loi doit être validée état par état, et la résistance s'organise. Les points positifs de l'UCITA sont peu nombreux, mais lui permettent de survivre et d'être approuvés par des gens simples qui vénèrent leurs crayons de couleurs. Entres autres, la possibilité de louer un logiciel à la journée pour accomplir une tâche spécifique plaît beaucoup. Tout dépend du prix, mais l'idée n'est pas complètement stupide. Dommage que le reste soit une panoplie anti-feu pour éditeurs de logiciels véreux...



LION CHALLENGE
1ER TOUR EUROPÉEN MULTIGLISSE
Lion CHALLENGE
ROLLER
SALOMON
MOTOROLA
Au COEur de ta ville
Double rampe-spine
show pro team
street contest
Training
Randonnée
FRANCE
Mai 2000
10/05 Nantes
14/05 Lyon
17/05 Marseille
20/05 Lille
SKATE
ANGLETERRE
Juillet 2000
Manchester - Newport
Glasgow - Truro - Londres
ALLEMAGNE
Juillet 2000
BMX
PARIS
Septembre 2000
Finale France et Européenne
DJ
à gagner
street contest
Pipe master à Hawaï
séjour snow à Chamonix
Projet "Glisse City"
100 000 frs soit 15245 Euros pour ton association
Infos et inscription gratuites
www.lion-challenge.com
Hot line : 01 41 34 21 34
SKYROCK
adidas
EUROSPORT FRANCE



Le jeu ira tellement loin dans le temps, que les progrès technologiques en feront très facilement rire certains, et très certainement pleurer d'autres.

>Développeur : Stainless Steel Studios
>Éditeur : Sierra
>Sortie prévue : en 2001, juste au XXI[e] siècle

Empire Earth

Tant que la Terre n'aura pas fini de tourner, il y aura toujours des gens qui essaieront d'en réécrire l'Histoire. C'est vrai que l'idée de reprendre des conquêtes là où elles ont été arrêtées demeure plaisante. Ainsi, qui ne s'est jamais dit, un jour : « Oui, mais si j'avais été à la place de Napoléon-Alexandre-Attila (rayez la mention inutile), je m'y serais pris de cette façon? » Puisqu'on parle de refaire le monde, Rick Goodman n'en est pas à son coup d'essai ; il a déjà créé Age of Empires. Il récidive dans l'art de la conquête du pays d'autrui, mais en tapant cette fois dans une grosse fourchette temporelle, d'au moins 600 000 ans. Le jeu s'appellera Empire Earth,





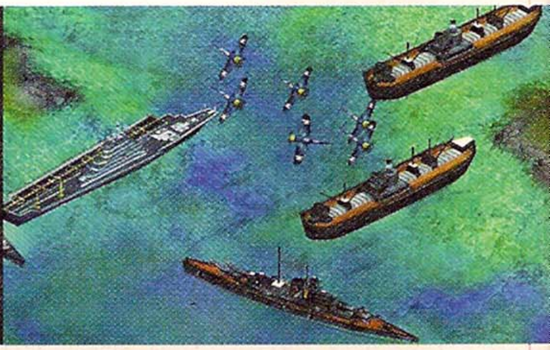
sera développé par Stainless Steel Studios, nouveau venu créé dans ce but, et édité par Sierra en 2001. Ça commencera à l'ère de la découverte du feu, à l'époque où l'homme était très poilu, petit, puant, et respectueux de son environnement, pour se terminer dans une monde où l'homme sera imberbe, très grand, puant, et pas respectueux du tout de son environnement. C'est comme Age of Empires, sauf qu'on a un rab d'au moins 3 000 ans dans le futur, ou comme un Civilization qui tournerait en 3D temps réel. Au début du jeu, on aura le choix entre une vingtaine de civilisations différentes, avec la possibilité de créer la sienne, en exploitant au mieux le moteur 3D. On pourra, par exemple, gérer les abordages des navires lors des batailles navales, ou encore configurer ses troupes pendant des opérations de débarquement. En matière de nouvelles possibilités, ça promet. Et puis, le monde étant suffisamment vaste pour s'expliquer à plusieurs, l'option réseau permettra à 8 joueurs de se connecter, pour savoircelui qui mourra le plus jeune.

pete boule

On pourra, non sans un certain plaisir, renouveler l'opération « Titanic », qui consista, au début du siècle, à tenter de supprimer l'actrice Kate Winslet.







La modélisation des cités en 3D nous permettra de se cacher derrières des immeubles remplis de civils.



RALLY MASTERS, VOUS N'EN SORTIREZ PAS FORCEMENT INDEMNE...
PlayStation
PC CD ROM
MICHELIN RALLY MASTERS
PlayStation
MODE 1 CONTRE 1 INÉDIT
MODE RALLYE DÉCOIFFANT
INFOGRAMES
www.rallymasters.com
LE JEU QUI REMET LES COMPTEURS À ZERO
www.fr.infogrames.com
ACCROCHE-TOI AU VOLANT
VROUM 2016
A FOND LA CAISSE
VOS ANCIENS JEUX DE RALLYE NON PLUS !
© Infogrames Multimedia 2000. All rights reserved. © & TM 2000 Race of Champions Rally Masters All Rights Reserved. Licensed by International Media Productions and Licensing Management International Limited.

Direct eXit ?

D'après Silicon Graphic Inc., les sociétés 3dfx, 3Dlabs, ATI, Compaq, Discreet (la filiale d'Autodesk en charge de 3D Studio), Evans & Sutherland (gros simulateurs de vol), IBM, Intel, S3 et SGI, sont en train de bosser sur OpenML, entre eux, en fourbes. Cette API devrait permettre de gérer facilement les entrées/sorties son, vidéo et l'intégration 2D et 3D sur les PC et stations SGI. Traduit en français, ça donne un truc du genre : OpenGL a du mal à s'imposer, alors on revient, cette fois, avec un pack complet destiné à remplacer le DirectX de Grosoft. Il va y avoir du sport.

FIRE in the hole !

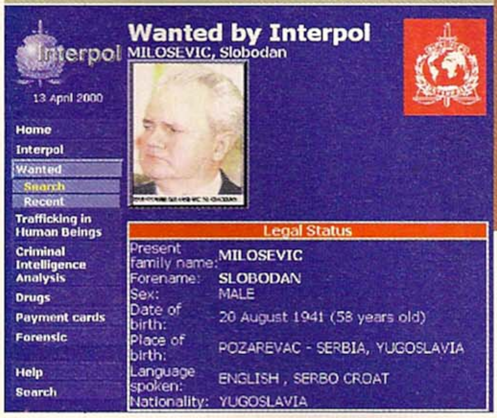
Ô joie, ô oui, grande joie ! La version 1.0 de Counter-Strike, le mod préféré de la rédaction, sera intégré au prochain patch pour Half-Life. Pour l'heure, aucune date de sortie n'est annoncée, mais faut que ça arrive vite hein, très vite même. Valve avait déjà fait le même coup avec Team Fortress Classic, embauchant au passage toute l'équipe de développement pour travailler sur Team Fortress 2. J'espère sincèrement qu'ils feront la même chose avec les petits gars qui ont bossé sur Counter-Strike, et je me prends à rêver d'un Counter-Strike 2 comme jeu à part entière, avec son propre moteur graphique, raaaah....



Wanted !

Signe des temps : à la demande du tribunal international de La Haye, Interpol a dû publier sur son site Web la photo de Slobodan Milosevic. Il est actuellement recherché pour crimes contre l'humanité, déportations, meurtres, persécutions, et violations des lois de la guerre... Bon, en attendant de savoir si la guerre a des lois, on peut toujours contacter sa police locale, au cas où l'on aurait des informations pouvant conduire à l'arrestation du sujet. Faudra quand même faire un peu attention : l'individu en fuite est dangereux, et peut porter une arme.

http://www.interpol.int/Public/Wanted/Search/Recent.asp



Retombées radiocommerciales

Tuvalu : une île du Pacifique de 10 000 habitants sans problèmes, ni gros revenus d'ailleurs. Tellement low tech que les habitants ont cédé à l'offre de rachat de leur nom de domaine à une grosse firme américaine pour 50 millions de dollars. On comprend un peu mieux lorsqu'on se rend compte que c'est toute l'extension .tv qui a été mise en vente.
C'est drôle, mais j'imagine d'ici le représentant de la corporation avec son petit chapeau colonial débarquer sur l'île à bord d'un trimaran, descendre, demander à rencontrer le chef du village, et lui offrir des cadeaux d'entreprise en lui disant un truc du style « De toutes les façons, vous serez toujours trop arriérés pour avoir besoin un jour d'un nom de domaine, et a fortiori trop cons pour surfer sur le Web. Tenez, prenez quelques montres, non pas la mienne, oui c'est très beau, on appelle ça du plastique »...

La phrase à la con du mois

« Tu sais que je suis un des plus beaux mecs de Joy... Sans déconner, c'est vrai ! » Bob Arctor, le 13 avril, 3h14 du mat'.

Garriot III Exodus

C'est maintenant officiel, Richard Garriott a quitté Origin, la boîte qu'il avait fondée. Lord british ou « Britoue la malice » (comme le surnommaient dans son dos la majorité de ses employés) a donc mis les voiles de son plein gré, selon toutes les sources officielles. Au moment où on vous parle, il reste seulement Ultima Online 2 dans les cartons, Garriott ayant emporté avec lui son projet ultra secret. Depuis lors, les rumeurs vont bon train : Garriott aurait été fâché de voir sortir Ultima 9 buggé à mort pour être en magasin avant Noël. Mouais. Toujours est-il que ça fait tout drôle, un peu comme quand ton papa et ta maman divorcent.

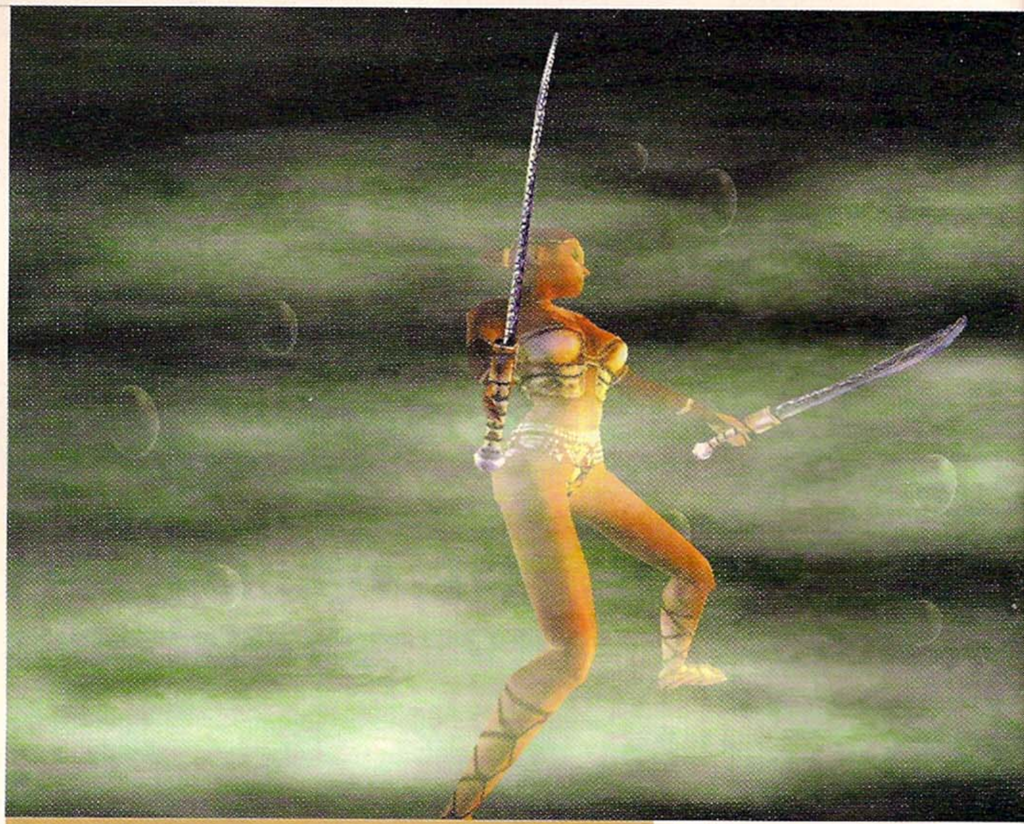
Obi Wan, Mobu Two



LucasArts délivre des informations au compte-gouttes sur Obi Wan, un jeu d'aventure-action en 3D qui se déroulera, vous l'avez deviné, dans l'univers de Star Wars : Episode One. Ils viennent enfin d'ouvrir le site Web officiel du jeu (www.lucasarts.com/obiwan.htm) et dévoile quelques screenshots dont il serait criminel de ne pas vous faire profiter, tant le jeu semble agréable graphiquement.




SOUTH PARK
PLUS LONG, PLUS GRAND ET PAS COUPE
DVD VIDEO
DVD VIDEO
DEJANTE, VULGAIRE, SPLENDIDE !
Le film culte qui va vous éclater !
UN CASTING DE RÊVE !
OH! OH!
SOUTH PARK
PLUS LONG, PLUS GRAND ET PAS COUPE
LE FILM
UN DVD D'ENFER !
1 CLIP MUSICAL
4 BANDES-ANNONCES
LE 3 MAI 2000 EN DVD A LA VENTE
EN CASSETTE A LA LOCATION
SOUTH PARK, COMEDY CENTRAL, LEURS
LOGOS ET PERSONNAGES
SONT LA PROPRIETE DE COMEDY PARTNERS.
www.warner-home-video.fr

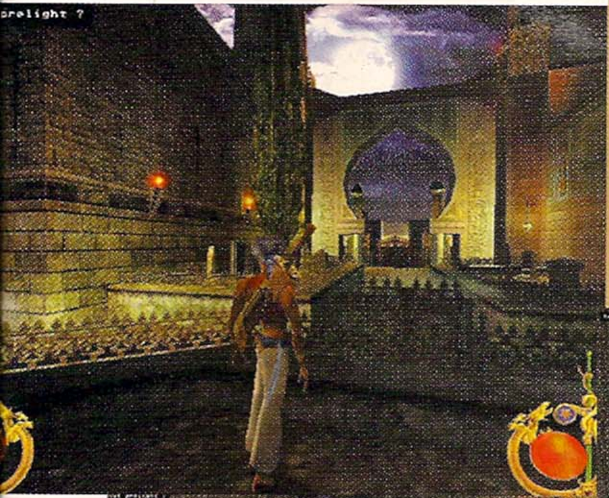


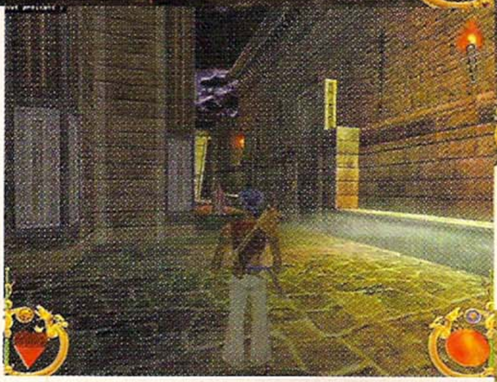
Ce n'est pas parce que les fichiers sont petits que les scènes cinématiques seront négligées. Mis bout à bout, les sept épisodes sont destinés à former un jeu complet d'aussi bonne qualité que n'importe quel titre vendu en boîte dans le commerce.

Arabian Nights

>Aventure >Editeur : Visiware
>Développeur : Silmarils
>Sortie prévue du 1er épisode: mai 2000

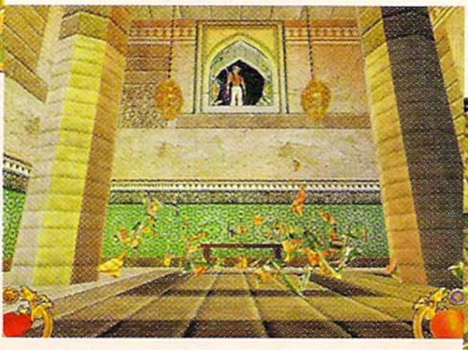
Limiter le nombre d'intermédiaires d'une chaîne de distribution a toujours été une des bases de l'économie depuis le début du siècle. Pas mal de solutions ont été proposées, mais jusqu'à présent les jeux vidéo n'en avaient pas vraiment bénéficié. Visiware est bien décidé à changer ça.
Arabian Nights a tout du jeu d'aventure/action classique : il vous met dans la peau d'un jeune homme qui doit retrouver des princesses kidnappées en traversant des niveaux où l'attendent ennemis et puzzles en tout genre. Ça ressemble à un Prince of Persia 3D sans les bugs du moteur et les problèmes de caméra, un détail largement connu. Mais si l'histoire et l'idée générale n'ont rien d'innovant, le concept de distribution bouleverse complètement nos petites habitudes.
Le principe est d'une simplicité redoutable. C'est généralement à ça qu'on reconnaît les idées géniales. Au lieu d'acheter un jeu complet en boîte à 349 F, vous achetez des niveaux de jeu à 39,50 F, téléchargeables. Imaginez ça : comme un feuilleton dont les épisodes sortent régulièrement chaque mois à tarif fixe.
Le premier épisode étant gratuit, vous pouvez tout de suite apprécier la qualité du produit sans être obligé d'investir les six mois suivants. Et si vous vous lassez, basta, vous n'aurez payé que les « niveaux » auxquels vous aurez joué.
L'autre effet bénéfique de ce principe est que l'éditeur a intérêt à peaufiner son produit dès le début. Fini le coup de « Vous allez voir, le jeu est vraiment super à partir du niveau 42 ».
Pour fidéliser l'utilisateur, chaque épisode se devra d'être réussi.
Le seul problème qui peut concerner cette nouvelle méthode est le téléchargement, car le jeu sera disponible uniquement sur le Net.
Les niveaux pèseront entre 7 et 11 Mo ; il faudra donc compter en gros une bonne heure de téléchargement avec un modem classique

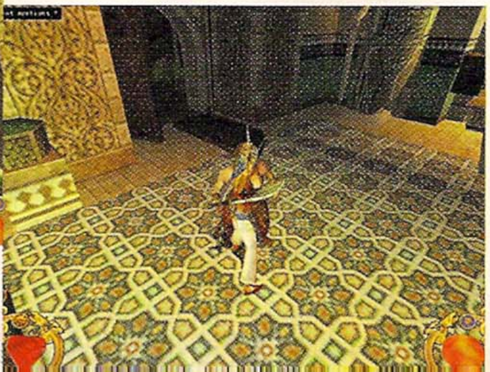


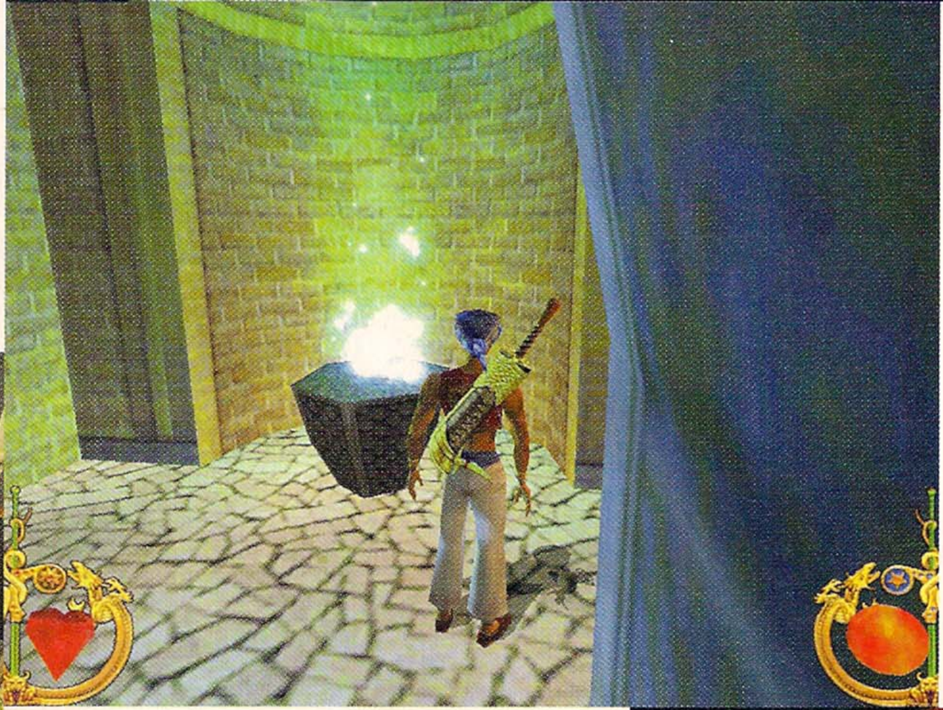




Bien que le premier épisode ne fasse que 11 Mo, le moteur qu'il installe est remarquable. Il assure aussi bien de belles textures que des mouvements souples sans aucun ralentissement.







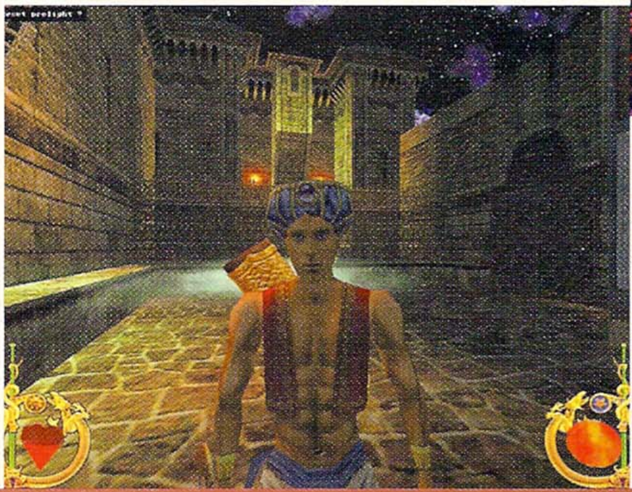


Le personnage devrait être relativement simple à manier. Quelques touches suffiront pour faire des combats tout en beauté et en efficacité.



à chaque fois. Pour pallier ce problème, il est envisagé de distribuer les niveaux dans des CD accompagnant les magazines, l'achat en ligne ne servant dans ce cas qu'au déblocage, par mot de passe, du niveau. Quoi qu'il en soit, avec le développement d'Internet, il n'est pas impossible que ce genre de distribution se multiplie et cohabite avec la distribution traditionnelle. On peut en effet l'étendre à bon nombre de titres. On pourrait même envisager, à moyen terme, que les démos de jeux tels que ceux proposés chaque mois dans Joystick puissent être ainsi complétées. Bref, après le freeware, après le shareware, il va falloir compter sur le visiware !

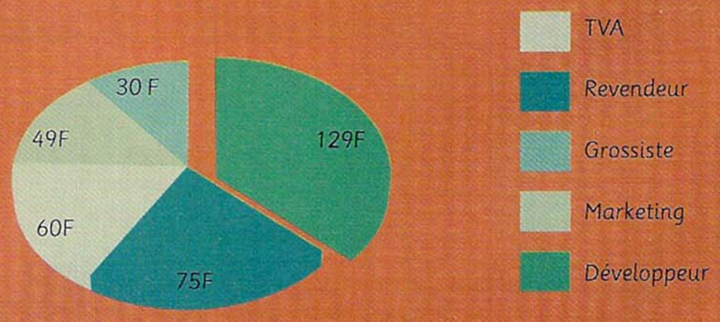
Bob Arctor



Ce que vous achetez

Dans la distribution traditionnelle, il y a beaucoup d'intermédiaires entre le développeur et l'utilisateur. Une grosse partie du prix de revient est dû au pôle édition/développement (surtout éditeur, puisqu'un développeur ne touche qu'entre 30 et 50 F par jeu). Mais les dépenses marketing, fabrication et stockage des boîtes non vendues ne sont pas à négliger. Un mauvais calcul de la part de l'éditeur, et les marges peuvent être bouffées par l'entretien d'un stock trop important.

Le grossiste et le distributeur, qui peuvent être deux groupes indépendants, se prennent aussi une marge ; ils assurent la bonne distribution de la marchandise, un rôle essentiel pour que le jeu soit présent partout. Le revendeur, le dernier de la chaîne, touche une des parties les plus importantes du prix. Enfin, n'oublions pas l'État, avec la TVA obligatoire. En transformant le CD en un fichier vendu sur le Net, une grande partie de ces frais saute. Tout ce qui est revendeur, grossiste, fabrication et retour passe à la trappe. Du coup, l'éditeur qui devient distributeur sur son site peut vendre son produit beaucoup moins cher en conservant ses marges. L'intérêt de la vente online est non seulement de diminuer le nombre d'intermédiaires, mais aussi d'entretenir une vitrine internationale touchant un vaste public, à moindre frais.





Le site Internet Generation Network PC Games Channel (http://pc.ign.com) a organisé il y a peu un forum de discussion sur IRC avec les développeurs d'Icewind Dale. Un salon très démocratique où tous et toutes étaient invités. Petit best of de cette causerie au coin du PC.

Qu'est-ce que Icewind Dale ?
Icewind Dale nous emmène dans les régions nordiques des royaumes oubliés. Il utilise le moteur de Baldur's Gate pour transposer les règles de Advanced Dungeons and Dragons sur PC.

Y a-t-il une chance que nous puissions en apprendre plus sur le scénario ce soir ?
Josh Sawyer : Je peux juste vous dire que des choses bien étranges se passent à Icewind Dale. Le temps devient bizarre…



- Éditeur : Interplay
- Développeur : Black Isle
- Sortie prévue : un jour prochain

Icewind Dale





Quelle influence a donc eu Wizard of the Coast (NDA : la société qui a les droits actuels de AD&D) sur le développement de Icewind Dale ?
Parker : WOTC examine nos histoires ainsi que nos documents pour le design. Ils donnent leur accord sur la trame générale du récit, ainsi que sur l'implication des personnages, mais ils ne se sont pas vraiment montrés très durs dans leur rôle de superviseur. En premier lieu, ils veulent juste être sûrs que nous ne faisons pas exploser quoi que ce soit dans leurs régions favorites.

Sur une échelle allant de 1 à 10 - 1 représentant le plus facile, et 10 signifiant que tu ne peux pas gagner - où situerais-tu le niveau de difficulté de Icewind Dale ?
Chris Parker : Cela devrait être un mélange équilibré, mais disons que cela se situerait autour de 6, certains endroits étant très dangereux d'autres un peu en dessous de la moyenne.







Quel est à votre avis l'élément de gameplay qui distinguera Icewind Dale de la masse des autres jeux similaires ?
Parker : Un seul élément ? T'es dur : il y a une flopée de petits changements qui améliorent le gameplay. Mais je dirais que la chose qui le fera vraiment ressortir est la présence de gros gros monstres. Mais on trouve d'autres petites choses comme des persos marchant plus rapidement, un pathfinder vraiment efficace, des scripts d'I.A. améliorés pour les ennemis, plus d'animations et de sorts.
Sawyer : Moi je dirais les objets magiques parce que j'en fabrique un tas en ce moment.





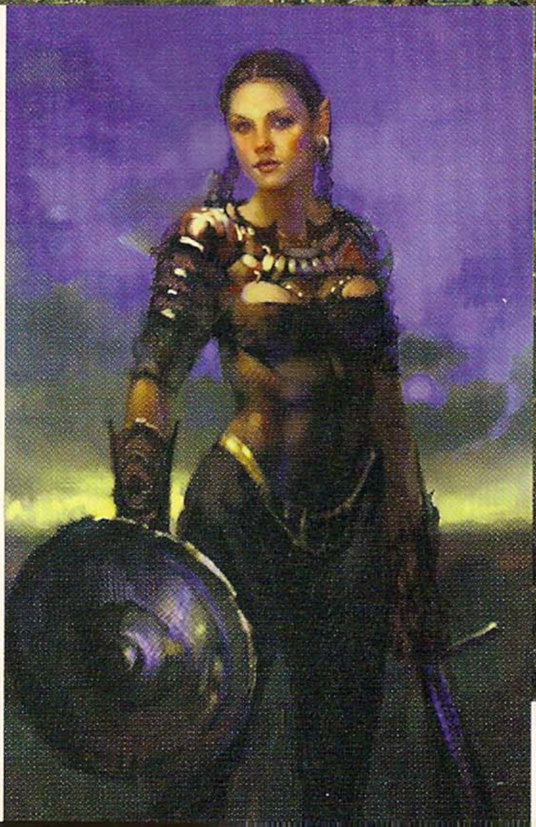
Comment voyage-t-on dans Icewind Dale ? Par la carte ? Avez-vous inventé un nouveau moyen de se déplacer sur le monde ?
Les déplacements dans le monde se font à travers la carte de celui-ci, et quelle carte énorme !





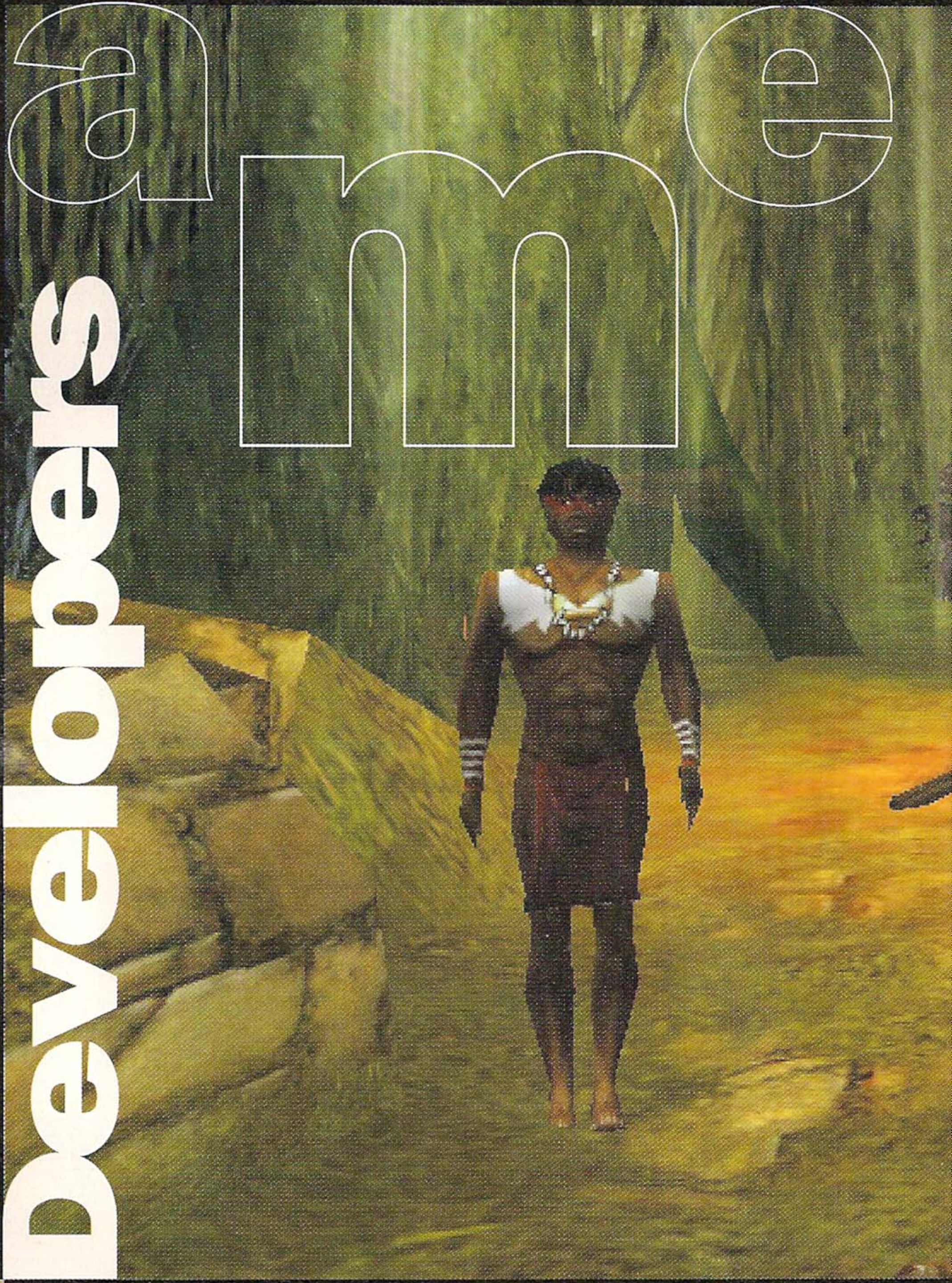
Baldur's Gate était assez foireux dans son système de gestion de l'alignement. Est-ce que Icewind possède quelques améliorations sur la façon dont ces derniers influencent le jeu ?
Sawyer : Nous bossons toujours dessus, cela pourra être difficile à de nombreuses occasions, mais nous nous assurons que les options de conversation refléteront les alignements.
Parker : Le système d'alignement n'a pas énormément changé, nous essayons de nous en servir beaucoup plus dans les dialogues.

BOb ArctOr





Game Developers Conference



La GDC, qui se déroule tous les ans en plein cœur de la Silicon Valley, est exactement ce que son nom laisse entendre : une conférence destinée aux développeurs de jeux. Plus précisément, c'est LE rendez-vous annuel de tous les développeurs de jeux du monde entier. J'en étais revenue l'an dernier avec des étoiles plein les yeux. J'en ai rapporté cette année un gros tas de dossiers de presse. C'est ce qui s'appelle mûrir, sans doute.



2000

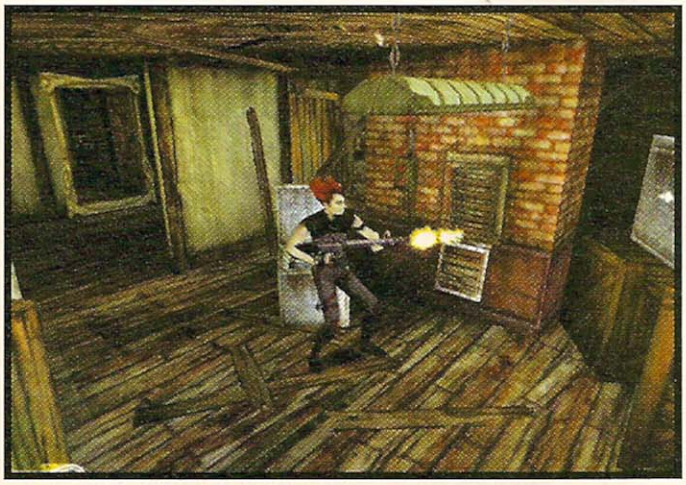
La première fois qu'on débarque à la GDC, c'est vrai qu'il est difficile de ne pas partir en vrille. Ils sont tous là : tous ceux qui ont fait les jeux qu'on a aimés. On ne connaît pas forcément leur tête, mais ils sont là. On le sait, on a vu leur nom sur le programme des conférences. (Car les « stars » de la profession sont systématiquement sollicitées par les organisateurs du salon pour nous faire profiter de leur expérience, qui en programmation, qui en game design, qui en arts graphiques, qui en son, qui en production, qui en... Voir encadré « Allocutions à gogo ».) Pour essayer de se repérer, on se met alors à mater les badges de tous ceux qu'on croise. Et là, on commence à se choper le tournis : Origin, Ensemble, Id, Digital Anvil, Lionhead, Westwood, Microsoft, Valve, LucasArts, Interplay... Ça ressemble à un rêve. Rien à voir avec le grand show annuel de l'E3, où on retrouve les mêmes développeurs, certes, mais coincés sur leur stand, enchaînant démo sur démo pour la presse et la distribution, fatigués de débiter le même discours 20 ou 40 fois par jour, frustrés de ne pas pouvoir aller mater les jeux de leurs potes ou de leurs concurrents... À la GDC, à part pour ceux qui y cherchent un boulot, ils n'ont rien à vendre, ni personne à convaincre. Ils sont là pour découvrir les nouvelles technologies, pour s'informer sur les tendances du marché, pour se familiariser avec les derniers outils à la mode, et pour s'échanger les derniers potins du milieu (« Tu savais que Blizzard abandonne la composante jeu de rôle pour Warcraft III ? »). Bref, ils sont heureux de vivre. Et du coup, ils sont une cible idéale. Cible pour les journalistes que nous sommes, certes, mais cible aussi et surtout pour les fabricants de matos et les fournisseurs d'outils de développement, de bases de données et de middleware.



Middleware made in France : Le moteur de 4-Wheel Thunder propose d'excellentes distances de vue et maintient 60 images/sec en mono joueur comme en split.

Middleware ? Kesako ?

Le « Convention Center » de San Jose, qui accueille tous les ans la GDC, se compose de nombreux amphis de conférence, où se déroulent les diverses allocutions évoquées plus haut, et d'un hall d'exposition. C'est seulement dans ce hall qu'on retrouve un peu l'ambiance tape à l'œil et mercantile de l'E3. Un peu seulement, car même si les développeurs sont des cibles à conquérir, il s'agit moins ici de leur jeter de la poudre aux yeux que de leur proposer des outils de travail. Et avec ça, on ne rigole pas. Pour tous les « fournisseurs de technologies » qui gravitent autour du jeu vidéo, l'enjeu est stratégique. Pourquoi croyez-vous que Billou ait choisi cet événement précis, plutôt que l'E3, pour annoncer la future console de Microsoft ? Parce qu'il sait qu'un matériel n'est rien, s'il n'existe aucune application pour l'exploiter. Parce que pour garantir son avenir, l'adhésion des développeurs de jeux est beaucoup plus déterminante que celle du grand public, dans un 1er temps. De la même manière, c'est à la GDC que tous les grands constructeurs de cartes 3D ont présenté – sous le sceau du secret pour la plupart – leurs technologies à venir (voir ce qu'en raconte Caféine dans sa rubrique Matos). C'est aussi à la GDC qu'Intel a donné aux développeurs les premières informations sur sa prochaine génération de processeurs « Willamette ». C'est encore à la GDC que Nintendo a confirmé ce dont tout le monde se doutait plus ou moins : que la sortie de sa

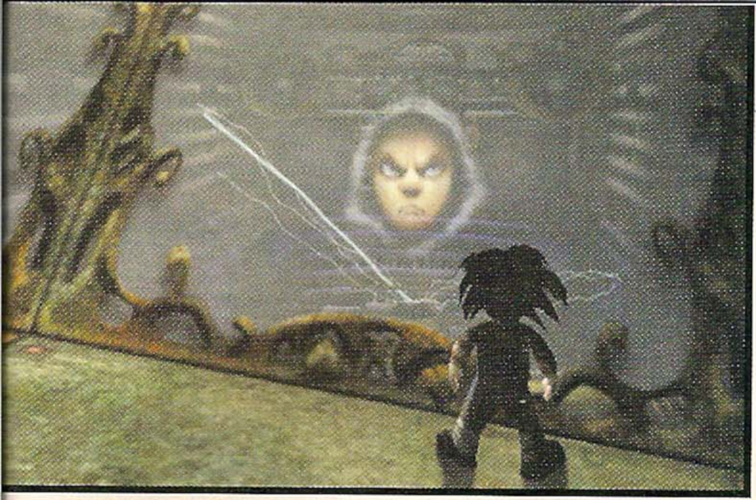


Devil Inside

Allocutions à gogo

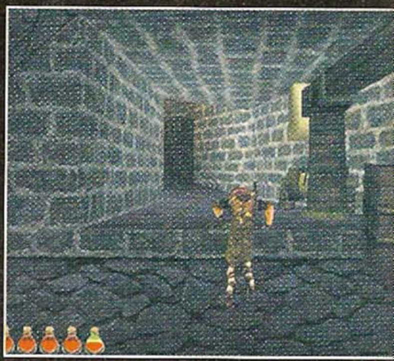
La GDC, c'est aussi l'occasion de grappiller un peu de la sagesse des anciens. Parmi les allocutions proposées cette année, citons en vrac : « Émergence de standards de développement pour la prochaine génération de jeux, par l'étude de l'évolution de Black & White », par Peter Molyneux (créateur de Populous, Theme Park, Magic Carpet, et Dungeon Keeper – entre autres – qui a encore réussi à envoûter un grand amphi plein à craquer avec une démo de Black & White belle à couper le souffle), « Permettre l'appropriation par le joueur : buts et processus de la création interactive », par Doug Church (pape de la R&D chez LookingGlass, et créateur du concept et du moteur 3D d'Ultima Underworld et de System Shock – contrairement à ce que je vous disais dans mon reportage sur Deus Ex, mea culpa, où j'attribuais leur paternité à Warren Spector, ce dernier n'était en fait « que » chef de projet. Je referme la parenthèse à cause des courants d'air), « Le rôle de la réalité dans la création d'un jeu épique », par Yu Suzuki (leader de la division arcade de chez Sega – la célèbre AM2 – et créateur de Virtua Fighter et de Shenmue), « Rester fidèle à sa vision dans l'enfer de la production », par Lorne Lanning (créateur d'Oddworld : l'Odyssée d'Abe), « Les nouveaux pionniers de la programmation 3D », par Kurt Akeley (co-fondateur et directeur technique de Silicon Graphics/SGI), et « Heureux d'être de retour parmi vous ! Bilan de 20 ans (moins 2) dans le cambouis de la programmation des jeux », par Michael Abrash (ancien d'Id Software, qui revient au jeu vidéo après 2 ans sur les langages naturels chez Microsoft). Sans parler de la table ronde sur « L'équilibrage d'un jeu de stratégie temps réel », animée par Erin Daly (Homeworld), Ian Fischer (Age of Empires), Adam Isgreen (Command & Conquer) et Jake McMahon (Total Annihilation), ni de celle sur « L'éthique véhiculée par les jeux, et ses conséquences », animée par Doug Church (Thief), Warren Spector (Deus Ex) et Bernard Yee (directeur de la programmation chez Sony).

Au premier abord, on pourrait trouver la plupart de ces sujets un poil trop pompeux, voire carrément bouffis d'autosatisfaction, pour certains. Mais ils répondent en fait aux interrogations de toute une profession qui cherche ses marques, entre pognon (plus de 9 mille milliards de dollars de chiffre d'affaire, ça commence à peser...) et passion. Qui peut, aujourd'hui, dire de quoi seront faits les loisirs interactifs de demain ? Jusqu'à quel point vont-ils entrer dans nos vies, les enrichir, les changer ? Au travers de ces conférences, la GDC n'est pas qu'un moyen pour l'industrie du jeu vidéo de rendre hommage à ses stars en flattant leur ego : elle est le creuset dans lequel se forme la prise de conscience du formidable et toujours grandissant pouvoir qu'elle recèle.

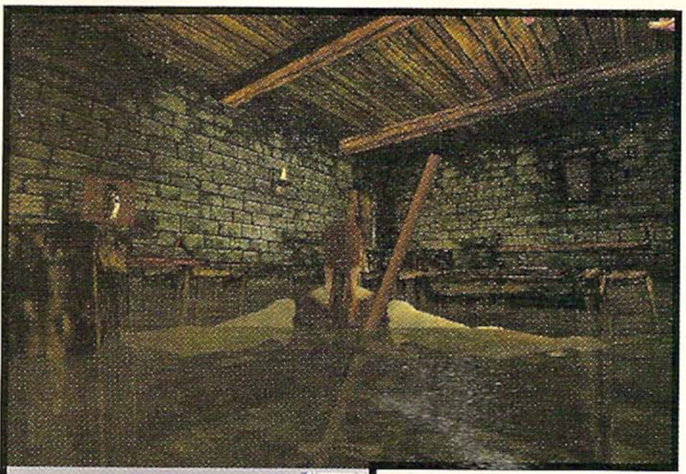


Evil Twin (alias « Cyprien »)

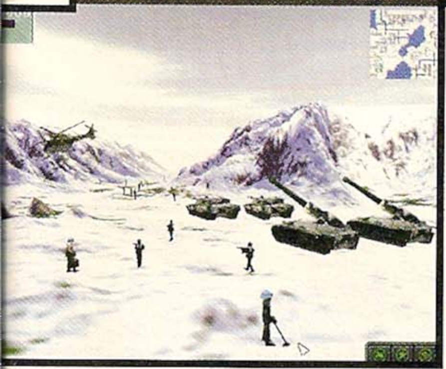
Catégorie Moteurs de Rendu



Alors là, l'histoire que je vais devoir vous raconter, c'est un peu « Alice au Pays des Merveilles » : plus de 50 % des technologies middleware présentées à la GDC étaient des moteurs de rendu. Am, stram, gram... Lequel choisir ? Et comment justifier tel choix plutôt que tel autre sans rentrer dans des détails techniques absolument incompréhensibles au commun des mortels, moi incluse ? Bon, eh bien je vais donc me contenter de vous citer les 2 plus en vogue : le RenderWare de Criterion Studios, qui a été utilisé dans des titres maison comme Subculture et qu'on trouvera dans tous les jeux à venir de Konami, et le NetImmerse de Numerical Design, qui est un des rares moteurs à supporter tous les OS du marché (Windows 95/98, Windows CE, PlayStation 2, Dreamcast, MacOS et Linux) et a servi, entre autres, à faire Prince of Persia 3D, Munch's Odyssee et Call of Chtulhu. Et voilà. Moteur suivant, SVP.



Fort Boyard



Middleware made in France : En plus de DirectIA, Mathématiques Appliquées commercialise également la couche réseau utilisée dans Peacemakers.

Dolphin est repoussée à 2001. (2001, comme la X-Box, tiens.) C'est toujours à la GDC que Discreet a officiellement annoncé la mise dans le domaine public d'environ 95 % du code de 3DStudio MAX R3. Je pourrais continuer ainsi sur des pages et des pages (ou presque). Mais je vais m'arrêter là. D'abord parce que les annonces les plus intéressantes vont faire - ou ont déjà fait - l'objet de news dans ce même magazine. Ensuite, parce que j'aimerais revenir sur le sujet du middleware.

Vous voulez toujours savoir ?

La définition du middleware, telle que me l'a donnée un chercheur de chez Mathématiques Appliquées, c'est « une abstraction destinée aux programmeurs d'applications pour les libérer des contingences matérielles et techniques ». En d'autres termes, ce sont des outils « clé en main », que les programmeurs n'ont plus qu'à paramétrer. Ou encore, c'est la couche logicielle qui se situe entre le matériel et le jeu proprement dit. Ou enfin, c'est tout ce que les développeurs du jeu n'ont pas codé eux-mêmes. Des briques, quoi. Cela englobe donc aussi bien des choses gratuites, comme DirectX ou OpenGL, que tous les moteurs à vendre qui fleurissent de droite et de gauche. Dans notre dossier « Clones tristes » du mois dernier, on vous avait déjà laissé entendre que le choix des technologies auxquelles pouvaient

La logithèque du développeur de jeux

Voici une petite sélection d'outils qui permettent aux artistes, musiciens et programmeurs de travailler quotidiennement. Cette sélection, réalisée avec l'aide de Frédérick Raynal (créateur d'Alone in the Dark et de Little Big Adventure), propose à chaque fois 2 logiciels : un pas cher, voire gratuit, et l'autre haut de gamme, et donc horriblement coûteux (jusqu'à plusieurs centaines de milliers de francs). N'allez pourtant pas en déduire que les premiers sont nuls. D'une part, tous ceux qui sont cités ici sont plutôt très bons. D'autre part, comme le précise Frédérick, « l'outil idéal n'est pas forcément le plus cher. C'est celui qui répond de manière simple aux besoins de celui qui l'utilise et qui s'intègre le mieux à sa chaîne de production. »

Pour dessiner des textures : Paint Shop Pro (Jasc) ou Photoshop (Adobe).

Pour modéliser des objets 3D et les animer : Blender (NaN) ou Maya (Alias WaveFront).

Pour éditer des musiques : Fast Tracker (Triton) ou Cubase (Steinberg).

Pour éditer des sons : Cool Edit (Syntrillium) ou ProTools (Digidesign/Avid).

Pour gérer le sac de nœuds que peut représenter le fait de travailler à plusieurs sur un même et unique programme : Bloc-Note (Microsoft) ou Visual Source Safe (NxN).

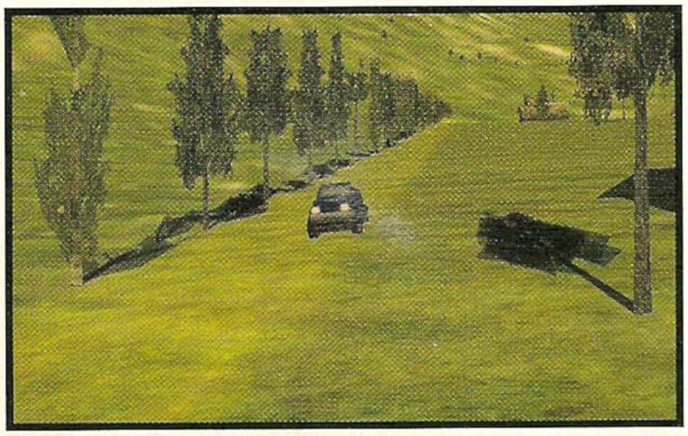


Middleware made in France : Kalisto commercialise également la ligne de production de son jeu 4-Wheel Thunder sur Dreamcast et PC (ici en version Dreamcast).

recourir les développeurs de jeux ne se cantonnait pas aux seuls moteurs 3D. Et de fait, même si ces derniers squattaient allègrement bon nombre des stands de la GDC, j'ai également pu y découvrir pas mal d'autres trucs. Mais de quoi a besoin un développeur pour nous pondre un jeu, finalement, à part des ordinateurs, des idées et quelques dollars pour vivre ? Il lui faut d'abord créer les éléments de son jeu. Pour ça, 2 solutions : soit il les fait lui-même, tout seul comme un grand, avec des logiciels appropriés (voir encadré « La logithèque du créateur de jeux »), soit il les achète. Il existe en effet de nombreuses banques de données de textures, de modèles 3D et de sons, qui expliquent cette impression de « déjà-vu » qu'il nous arrive parfois de ressentir d'un jeu à l'autre. (Moulinex me faisait justement remarquer à quel point il avait l'impression de toujours entendre le même son de « porte qui grince » ou de « feu », d'un jeu à l'autre.) Mais reprenons notre petite histoire : une fois en possession de tous ses objets, notre ami développeur va devoir organiser tout ça pour construire son jeu. Cela signifie qu'il va devoir programmer un moteur de jeu, un moteur de rendu, un moteur physique, un moteur d'Intelligence Artificielle, un moteur réseau, etc. Bref, à part s'il compte dans ses recrues quelques petits génies de la programmation, il aura peut-être intérêt à acheter des choses toutes faites, développées par des spécialistes, et qui ont déjà fait leurs preuves. C'est là qu'interviennent les fournisseurs de middleware.



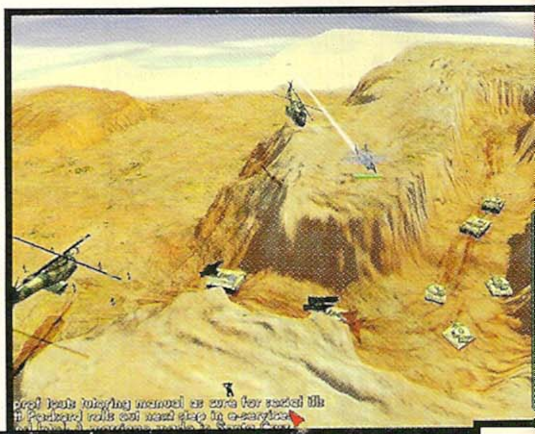
H-Odyssey



V-World

Eux, c'est clair, ils cherchent des sous

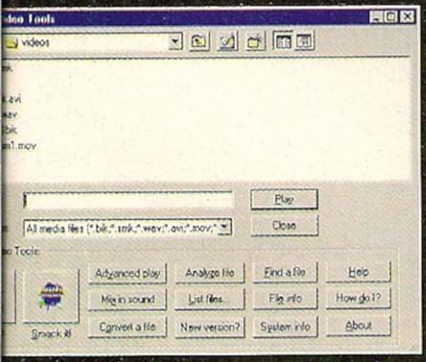
La solution la plus simple, pour notre ami développeur, consistera parfois à carrément acheter un package complet, qui regroupe tous ces éléments. Mais à part s'il veut nous pondre un énième quicklike, le choix risque d'être assez limité. En effet, comme on vous le disait le mois dernier, les seuls qui se classent dans cette catégorie « factotum » (les moteurs de Quake, d'Unreal, et le LithTech) cantonnent leurs utilisateurs à un gameplay un peu figé. Et comme me l'a expliqué Tony Zurovec (créateur de la série des Crusader et de Loose Cannon), dans une interview qui devrait arriver incessamment sur notre site Web, le moteur ultime, qui permettrait de créer n'importe quel type de jeu, ne pourrait pas tourner sur nos bécanes actuelles, car il serait 10 mille fois trop gourmand en termes de ressources processeur. NeMo, dont je vous ai déjà parlé il y a... hum, assez longtemps pour que j'aie oublié précisément quand, est le seul moteur à la fois complet et polyvalent. Du moins le seul que je connaisse.



Middleware made in France : DirectIA, le moteur d'Intelligence Artificielle commercialisé par Mathématiques Appliquées, est utilisé pour leur jeu Peacemakers (édité par Ubi Soft).

Catégorie Moteurs de Sons

Le Miles Sound System, de la société RAD Game Tools, prend complètement en charge tous les aspects sonores d'un jeu : digital audio, 3D audio, décompression digitale (MPEG Layer-3 et ADPCM), interactive MIDI, red-book CD-audio, ainsi que tout un tas d'autres services liés au système audio. Mais plutôt que de m'enliser dans des détails, je préfère vous citer quelques-uns des 2 200 titres qui ont déjà utilisé cette technologie : Daggerfall, les Ultima, Syndicate Wars, Dungeon Keeper, LithTech Engine, les Heroes of Might and Magic, Screamer, Nox, Everquest, les Little Big Adventure, Gilbert Goodmate (à ne pas confondre avec Gilbert Software), Caesar III, Diablo II, les Warcraft, Heavy Metal : FAKK2, Flying Corps, Mig Alley, MDK, Master of Orion, Wizardry 8, Jagged Alliance, Commandos, Creatures, System Shock, Final Fantasy VII, Warlords II, Abe's Oddworld Oddysee, Star Command, Mutant Penguins, Superbike 2000, Touring Car Championship, Vampire : the Masquerade, Dark Reign 2, Grand Prix Legends... Hum, qui dit mieux ?



Smacker est un autre outil développé et commercialisé par RAD Game Tools. Il est utilisé par de nombreux développeurs de jeux pour afficher leurs scènes cinématiques.

H-Odyssey

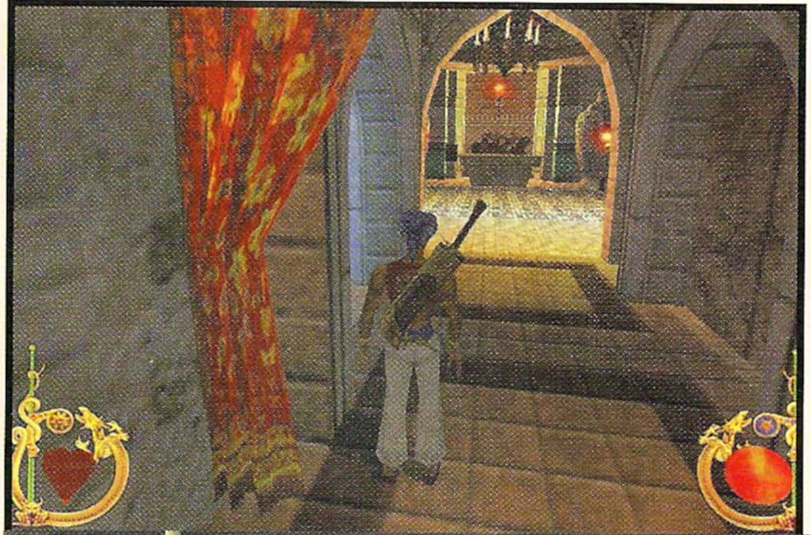


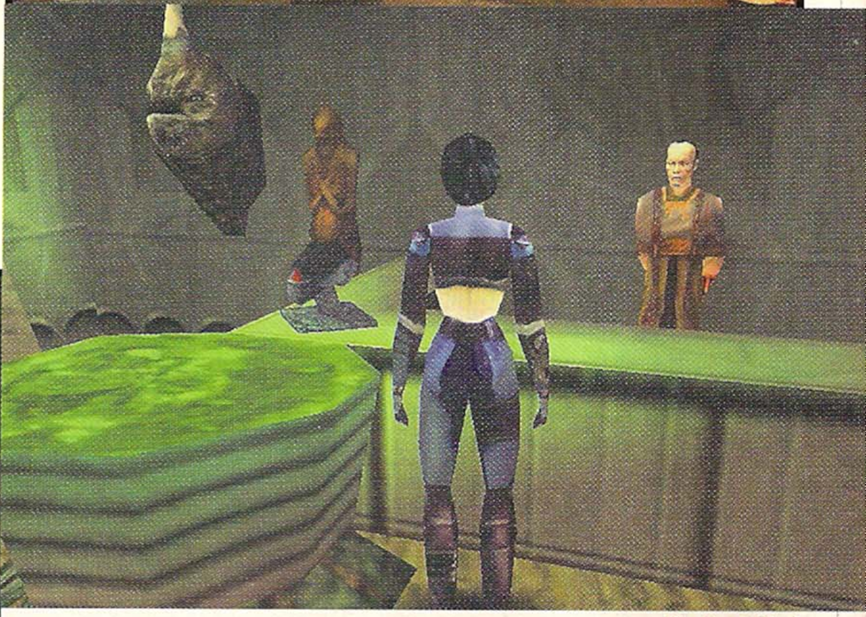
Catégorie Moteurs de Physique

Jusqu'à la GDC, on ne connaissait guère que 2 moteurs physiques dignes de ce nom : celui des Anglais de MathEngine et celui des Allemands d'Ipion. Mais pendant le salon, la société Telekinesys a jeté un troisième larron dans l'arène : Havock est un moteur physique à l'efficacité redoutable (les démos présentées sur leur stand étaient assez bluffantes), qui permet de gérer en temps réel toutes les implications physiques liées à un univers 3D (par exemple, faire qu'un objet glisse lorsqu'il est sur un plan incliné, qu'un liquide coule lorsqu'on renverse son récipient, etc.). Disponible pour PC et PlayStation 2, il l'est également sous la forme d'un plug-in pour 3DStudio MAX (modeleur 3D concurrent de Maya), qui permet aux développeurs utilisant ce dernier d'attribuer toutes les caractéristiques physiques de leur objets 3D au fur et à mesure qu'ils les créent. Simple et de bon goût.



Arabian Nights





The Nomad Soul



Middleware made in France : NC2Tech, la ligne de production complète de Nightmare Creatures 2 est proposée à la vente par Kalisto, pour PC, Dreamcast et PlayStation.

Mais du coup, il n'est pas aussi pointu qu'un moteur dédié à un seul gameplay ou à une seule technique. Bref, à part pour faire un produit plus ciblé « famille » que « hard core gamers », ou pour réaliser une maquette (destinée à convaincre des financiers ou à tester un gameplay), notre ami développeur n'y trouvera pas son compte. J'en profite d'ailleurs pour préciser un truc : les 3 moteurs cités plus haut (Quake, Unreal et LithTech), qu'on appelle communément « moteurs 3D », sont en fait beaucoup plus que de simples moteurs destinés à afficher des scènes 3D. Le « moteur » de Quake est en réalité le code source du jeu Quake III. Cela signifie qu'en l'achetant, notre ami développeur héritera de tout ce qui a permis de faire Quake III, graphs et éditeur de niveaux compris, et que ce sera à lui d'entrer dans le code de John Carmack pour aller y modifier ce qui lui chante : un peu pour en tirer un quicklike de base, ou beaucoup pour en faire un Half-Life. (NB : le « moteur » d'Unreal est un peu plus « commercial » que celui de Quake, en ce qu'il propose aussi des routines, permettant de faire des trucs qu'Unreal ne fait pas, et en ce que les développeurs qui l'achètent bénéficient d'un meilleur support technique. Idem pour le LithTech Engine.) Bref, pour éviter les confusions, j'ai préféré parler ici de « moteurs de rendu » pour désigner les « vrais moteurs 3D », c'est-à-dire ceux qui ne font que du rendu 3D.

Et notre ami développeur, que veut-il ?

Une seule chose : réaliser le jeu qu'il a dans la tête. Si ses idées sont vraiment novatrices, il aura tout intérêt à recruter de bons programmeurs, qui lui pondront une solution sur mesure. De toute façon, même s'il choisit de licencier des bouts de technologie ici et là, il lui faudra des balèzes pour faire en sorte que tout marche correctement ensemble (ce qui relève parfois du cauchemar) ou pour les adapter à mesure de l'évolution du jeu. Car il faut aussi savoir qu'un jeu évolue tout au long de son développement. Alors que choisir ? Du «je-programme-tout-tout-seul » à « mon-jeu-

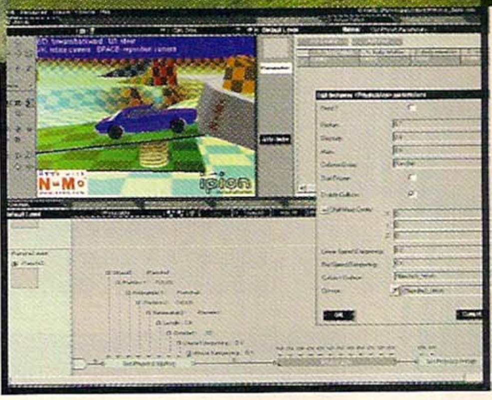
Catégorie Moteurs Réseau

Comme pour les moteurs Physique, la catégorie Réseau ne comptait jusqu'à présent que 2 acteurs sérieux : RTime et VR-1. Mais Proksim, la société canadienne leader sur le créneau du développement de plates-formes de communication pour Internet, a profité de la GDC (un de plus) pour présenter NetZ : une couche réseau pour les jeux, bénéficiant d'une architecture de duplication des objets, capable de délivrer les développeurs de toute la partie « communication » de leurs jeux. Concrètement, cela signifie qu'il suffit de coder la partie solo d'un jeu, et que NetZ prend en charge tout le reste. Enfin, ça, c'est la théorie. C'est chouette la théorie, non ?



Middleware made in France : Fort Boyard Millenium est davantage un produit loisir qu'un « vrai jeu ».





Middleware made in France : NeMo a remporté un franc succès à la GDC, où Virtools a annoncé sa collaboration avec la société allemande Ipion, et l'intégration du moteur physique de cette dernière dans NeMo qui, du coup, en devient encore plus polyvalent. (Version downloadable sur www.nemo.com.)

n'aura-pas-une-seule-ligne-de-code-propriétaire-dans-le-bide (ou presque) », tout est possible. La série d'encadrés qui illustre ce reportage passe en revue les différents types de technologies aujourd'hui disponibles en middleware (à l'exception de l'Intelligence Artificielle, dont je vous ai déjà longuement parlé dans un précédent reportage sur le moteur DirectIA de Mathématiques Appliquées, voir Joystick n°108). Pour chaque cas, j'ai choisi de ne vous présenter qu'un seul produit représentatif de sa catégorie. De toute façon, le segment du middleware est en train de prendre une telle ampleur, qu'il m'aurait été absolument impossible de recenser tout ce qui s'y passe. Les nouvelles technologies ont le vent en poupe, je ne vous apprends rien. Tous les jours, de nouvelles sociétés se créent, décollent en bourse, ou font faillite. Comme le dit très amèrement Frédéric Gaulbaire, de Rayland Interactive, le middleware est à la mode « parce qu'en ce moment, faute de réelle innovation, d'idées et de talent, ce qui est à la mode c'est de financer... le profit. Donc on monte des usines, que l'on vend avant même de les faire tourner, et on trouve des gens pour y croire, c'est la mode ! ».

Catégorie Autres Moteurs

DigiScents est une jeune société qui s'est spécialisée dans la digitalisation et la diffusion d'odeurs dans le monde PC. Sa technologie iSmell allie hardware et software pour permettre de recréer n'importe quelle odeur existant dans la nature, des plus agréables aux plus rebutantes, aux moments souhaités par le développeur. Un petit boîtier, qui peut se brancher sur n'importe quel ordinateur via un port série ou USB, combine plusieurs « odeurs primaires » (rechargeables sous forme de cartouches), pour obtenir une palette de 128 odeurs complexes différentes. Avouez que ce serait franchement génial de pouvoir sentir l'odeur de la gomme qui brûle sur le bitume dans un jeu de voiture, ou celle du pain qu'on fait dans Ultima, ou celle de la fumée des explosions dans Quake, ou... Évidemment, pour que ce petit gadget prenne, encore faudrait-il qu'un gros jeu l'exploite. Allez, un peu d'audace, messieurs les éditeurs : sur le budget global de vos jeux, vous pouvez bien trouver quelques sous pour supporter iSmell, non ? Fini de palabrer sur « l'immersion croissante des jeux » : voilà un moyen concret de lui faire franchir un nouveau pas en avant !



Dans la Catégorie Bons Vivants, je vous présente les 2 cofondateurs de DigiScents, Joël Bellenson et Dexster Smith, en pleine séance de test. Hey, interdiction de toucher !

Chut ! Ma boule de cristal me parle...

Mais hormis ce genre de considération, qui relève plus de l'épiphénomène qu'autre chose, il existe une explication beaucoup plus prosaïque à cette montée en force du middleware. Elle coïncide avec l'annonce de la PlayStation 2. En effet, l'architecture de la machine de Sony est tellement ardue que même les programmeurs les plus chevronnés (ceux qui sont du genre à tout vouloir faire eux-mêmes) ont envisagé très rapidement de licencier des moteurs tout faits plutôt que de s'atteler à la tâche. D'ailleurs Sony a lui-même créé un label « middleware agréé PS2 », qui oblige les candidats au développement pour sa console, soit à tout développer en interne, soit à faire appel aux sociétés dûment labelisées pour se fournir en technologies diverses. Résultat des courses : aujourd'hui, le middleware fait florès. Un jeu console (PlayStation, en l'occurrence) se vend en moyenne à 200 000 unités contre 30 000 unités sur PC. Du coup, les éditeurs favorisent de plus en plus systématiquement les projets pour consoles et partant, les développeurs (qui subissent un peu la loi du fric, ooops, des éditeurs) boudent de plus en plus le PC. Tout ça pour en revenir au fait qu'il y a de plus en plus d'argent à prendre pour les fournisseurs de middleware. Dans un avenir proche, seuls les top développeurs pourront se permettre de continuer à créer des jeux dédiés au PC, car les seuls projets qu'accepteront de financer les éditeurs seront ceux qui visent le Top Ten. Tous les autres migreront progressivement vers les différentes consoles (PlayStation 2, X-Box, Dolphin), quitte à développer pour toutes en même temps (PC inclus), ce qui nivellera d'autant la qualité des produits. Ben oui : un jeu qui tourne sur tous les matériels est un jeu qui tourne aussi sur le moins performant, non ? Bref, le jeu sur PC restera aux mains d'une petite poignée de rebelles à la culture de masse, maintenue en vie par la volonté des éditeurs de garder une « vitrine technologique ». Parallèlement, sa facilité d'accès (et notamment l'absence de royalties, qui représentent environ 50 % du budget d'un jeu console) en fera le terrain d'entraînement des petits nouveaux, candidats potentiels au développement sur console, et donc cible parfaite pour les fournisseurs de middleware. Encore eux. Toujours eux.



DOGS OF WAR
PLONGEZ AU COEUR D'UN COMBAT TACTIQUE, FRÉNÉTIQUE ET DÉBRIDÉ
DOMINATION
INDEPENDENCE
SURVIVAL
THE BATTLE BEGINS...
PC CD
GOA
les joueurs font la loi
www.goa.com
Silicon Dreams
Nécessite le jeu Rainbow Six : Rogue Spear pour fonctionner.
Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours
"Gagnez nos dernières nouveautés"
Serveur vocal* 08.36.68.57.75
Serveur Minitel* 3615 code Take2. *2,23 Frs/mn
TALONSOFT
TAKE 2 INTERACTIVE
© 2000 Silicon Dreams Studio Limited. Tous droits réservés. Publié par TalonSoft, filiale de Take 2 Interactive Software Inc.. TalonSoft, Take 2 Interactive et les logo TalonSoft et Take 2 sont des marques commerciales et déposées de Take 2 Interactive Software.
Toutes les autres marques et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Quoi de Neuf

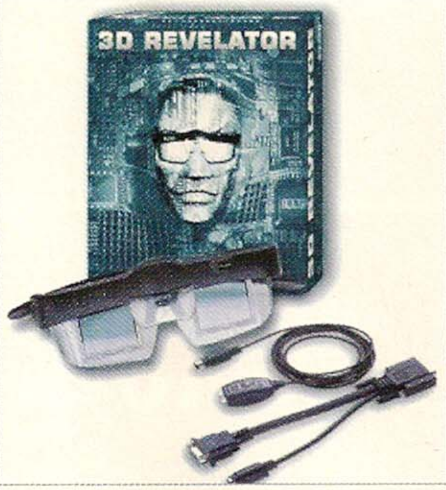
Ackboo

Digital Power Plus ACS 56

Altec Lansing a toujours proposé des enceintes de qualité. Le modèle ACS 56, destiné avant tout aux joueurs, ne déroge pas à la règle, comme on dit quand on n'est pas déçu. Ce kit de cinq enceintes (deux HP avant, deux satellites arrière, un caisson d'basses) est à tous les points de vue une réussite. Le caisson produit un son d'excellente qualité, les basses sont nettes et bien pêchues, sans pour autant écraser les aigus et les médiums, parfaitement rendus par les quatre enceintes, même à un niveau sonore élevé. Tous les réglages (volume, niveaux des aigus et des basses, volume des satellites Surround) sont facilement accessibles par trois boutons et une molette placés sur le haut-parleur avant droit. Notez que ces enceintes disposent de deux modes de fonctionnement, un mode stéréophonique destiné à l'écoute musicale, et un mode « jeu vidéo » censé tirer parti des effets Surround de ce kit d'enceintes. Seul petit défaut, qu'on retrouve souvent sur les produits Altec Lansing : les deux satellites arrière soufflent en permanence lorsque les enceintes sont inactives. Toutefois, vu le prix et les performances, les ACS 56 valent définitivement le coup pour n'importe quel joueur.

Prix : Environ 1 200 F
Constructeur : Altec Lansing
Importateur : Comtrade (www.comtrade.fr)
Site Web : www.alteclansing.com





3D Revelator

Voir les jeux Direct3D en vraie 3D n'est plus le privilège des possesseurs de carte Elsa, puisque le constructeur allemand livre désormais ses fameuses lunettes en version stand-alone. Elle peuvent maintenant fonctionner sur toutes les cartes TNT, TNT2 et TNT2 Ultra. Au passage, elles abandonnent les fils pour passer en version infrarouge. Testées sur Supreme Snowboarding, ces lunettes offrent une 3D impeccable et un confort d'utilisation satisfaisant (pas trop de fatigue visuelle), mais on peut regretter qu'elles assombrissent un peu les couleurs. Les nombreux réglages du driver graphique spécial permettent à tout le monde d'obtenir la configuration la plus efficace pour percevoir l'effet 3D, même pour ceux qui ont les yeux en coin (comme les poissons). Les Elsa 3D Revelator sont donc un gadget amusant et au point pour ceux qui ont du pognon à claquer. Notez que votre moniteur devra impérativement être capable de monter à 120Hz ou plus pour que vous puissiez profiter de l'effet 3D.

Prix : 690 F (infrarouge) ou 490 F
Constructeur : Elsa
Site Web : www.elsa.com



Baby Mouse

Alors voilà, c'est une souris à deux boutons, elle est beaucoup plus petite que les autres, et elle est disponible dans de nombreux coloris rigolos. En plus, elle coûte super pas cher (moins de 80 balles) et ne nécessite aucun driver pour s'installer. Vous la branchez via le port USB, vous insérez le CD de Windows, et hop, elle fonctionne, sans même un reboot. Vous l'aurez compris, cette souris est particulièrement adaptée aux enfants, ce qui ne l'empêche pas d'être précise, agréable, et ma foi tout à fait utilisable par un adulte, pour une utilisation bureautique mais colorée.

Prix : moins de 80 F
Constructeur : Teac
Site Web : www.teac.de



Ligne Racing Akrapovic

C'est un gros morceau de ferraille qu'on pose au cul d'une moto pour qu'elle avance plus vite. Ok, c'est pas vraiment de la ferraille, c'est du titane ; la NASA utilise le même pour envoyer ses satellites en l'air, mais de loin, ça reste un bout de fer. Avec ça, Cap'tain Ta Race est passé de 130 à 139 chevaux sur sa CBR 900, mais son nouveau kit carbu Yosh y est pour beaucoup. Grâce à cette nouvelle ligne d'échappement, votre meule gagnera en vitesse de pointe, et vous pourrez essorer la poignée de gaz encore plus violemment pour gouacher comme un porc. Attention tout de même au guidonnage (surtout à haut régime). Quant à son impact sur les collecteurs d'échappement ou la vitesse linéaire des pistons, j'avoue que je n'en sais vraiment rien, et j'avoue aussi que je m'en cogne. D'ailleurs, ça n'a rien à faire dans Joystick.

Prix : N.C.
Constructeur : Akrapovic



Action Pad GM2 et Gaming Mouse GM1

Une bonne idée de la part de Saitek : offrir aux joueurs un kit de contrôle complet main droite et main gauche, destiné à remplacer la combinaison classique souris/clavier. De la main droite, on tient la Gaming Mouse, une souris spécialement dédiée aux jeux avec deux boutons, une molette, et un chapeau à quatre directions au niveau du pouce. La main gauche vient se poser sur l'Action Pad. Il comprend un chapeau de direction, six boutons programmables, une molette accessible par le pouce, et un bouton qui fait office de Shift. Le tout est très design : la souris est réussie (quoiqu'un peu trop légère) et l'Action Pad se révèle très ergonomique. Un produit intéressant pour les joueurs, particulièrement les fans de FPS comme Counter-Strike ou Quake, même s'il ne leur offrira pas un avantage flagrant par rapport à la traditionnelle combinaison clavier/souris. Notez que ces deux produits sont disponibles ensemble ou séparément et qu'il est possible d'utiliser une souris classique avec l'Action Pad GM2.

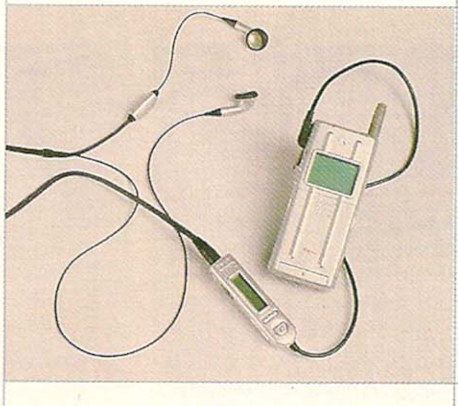
Prix : Environ 350 F
Constructeur : Saitek
Site Web : www.saitek.com

Tilt Pad

Ce Gamepad intègre la technologie Tilt, qui permet de bouger directement le Gamepad pour que ces mouvements se ressentent dans le jeu. Vous bougez le pad à gauche, votre perso va à gauche. Bon. À part ça, huit boutons programmables, deux croix de direction (l'une analogique, l'autre digitale, comme sur les joypads de la Dreamcast), et une petit molette accessible par le pouce qui fait office de manette de gaz pour les jeux de bagnoles (« et les simulateurs de vol », précise la notice, mais bon...).

Prix : Environ 350 F
Constructeur : Saitek
Site Web : www.saitek.com





SGH-M100

Le truc ultime pour cadre dynamique un peu belreu contre la société, le SGH-M100 mélange téléphone portable classique et lecteur de MP3 du style Rio. 32 Mo sont en effet logés au cœur de l'appareil, sur lequel vous pourrez caser à vue de nez une petite demi-heure de zicmu de djeun's grâce aux écouteurs livrés avec. À part ça, il vibre, il intègre un modem, dispose d'une connexion infrarouge, reconnaît votre voix, et peut servir de mémo : on peut mettre une heure de notes vocales, du genre « rappeler Francis pour lui dire que c'est un gros con » sur les 32 Mo de la bête.

Prix : N.C. mais reuch
Constructeur : Samsung
Site Web : www.samsung.com

Le tOp de LA RéDaC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE

EVERQUEST
989 STUDIOS

HALF-LIFE COUNTERSTRIKE & MODS
INDEPENDANTS

QUAKE 3
ID SOFTWARE

ROGUE SPEAR
RED STORM

ULTIMA ONLINE
ORIGIN

UNREAL TOURNAMENT
EPIC



STRATÉGIE



AGE OF KINGS
MICROSOFT

BATTLEZONE 2
PANDEMIC STUDIOS

CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION

HEROES OF M&M III
NEW WORLD

HOMEWORLD
RELIC

IMPERIUM GALACTICA 2
DIGITAL INTERACTIVE

SHOGUN TOTAL WAR
CREATIVE ASSEMBLY

TOTAL ANNIHILATION CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG

WARZONE 2100
PUMPKIN STUDIOS

SIMULATION

COMANCHE HOKUM
RAZORWORKS

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT

FLY !
TERMINAL REALITY

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

HANGSIM
WILCO

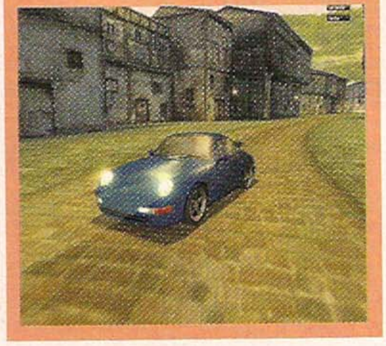
NFS PORSCHE CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS

SUPERBIKE 2000
MILESTONE

THIEF 2
LOOKING GLASS

X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES



JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE
BIOWARE
BLACK ISLE

DAGGERFALL
BETHESDA

FALLOUT 2
INTERPLAY

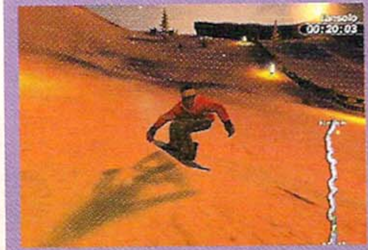
MIGHT & MAGIC VII
NEW WORLD

PLANESCAPE TORMENT
BLACK ISLE

ULTIMA IX
ORIGIN



ARCADE/ACTION



DRAKAN
SURREAL

FIFA 2000
EA SPORTS

HALF-LIFE
VALVE

MIDTOWN MADNESS
ANGEL

MOTOCROSS MADNESS
MICROSOFT

SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE

AVENTURE



NOCTURNE
TERMINAL REALITY/GOD

THE LONGUEST JOURNEY
FUNCOM

THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

LES JEUX QU'ON ATTEND

DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD

DUNGEON SIEGE
RÔLE/TACTIQUE
GAZ POWERED GAMES

GRAND PRIX 3
SIMULATION
MICROPROSE

HALO
ACTION
BUNGIE

VAMPIRE
RÔLE
NIHILISTIC SOFTWARE

GROUND CONTROL
STRATÉGIE
MASSIVE ENTERTAINMENT

GUNSHIP
SIMULATION
MICROPROSE



Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS

- Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)
- Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)
- Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)
- Fonctionne directement sous Windows 95
- Fonctionne directement sous Windows 98
- Fonctionne sous Windows NT 4.0
- Fonctionne sous DOS
- Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
- Utilise le MMX
- Compatible avec le Force FeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft

Jeu majeur et indispensable

Démo ou patch présents sur le CD-Rom

Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration

40 BEUARK · 50 MOYEN · 60 PAS MAL · 70 BIEN · 80 TRÈS BIEN · 90 EXCEPTIONNEL

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

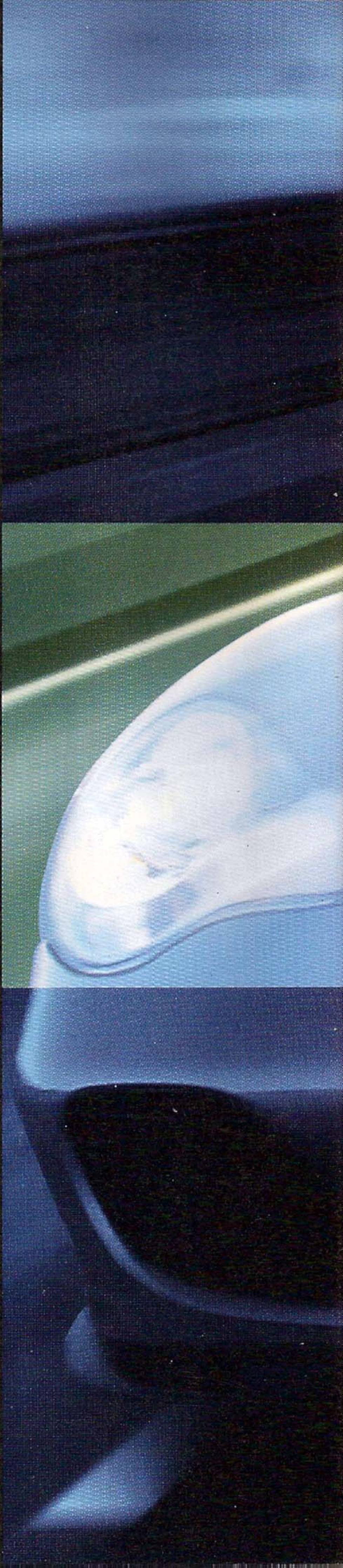
SIMULATION DE VOITURES PRUSSIENNES POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

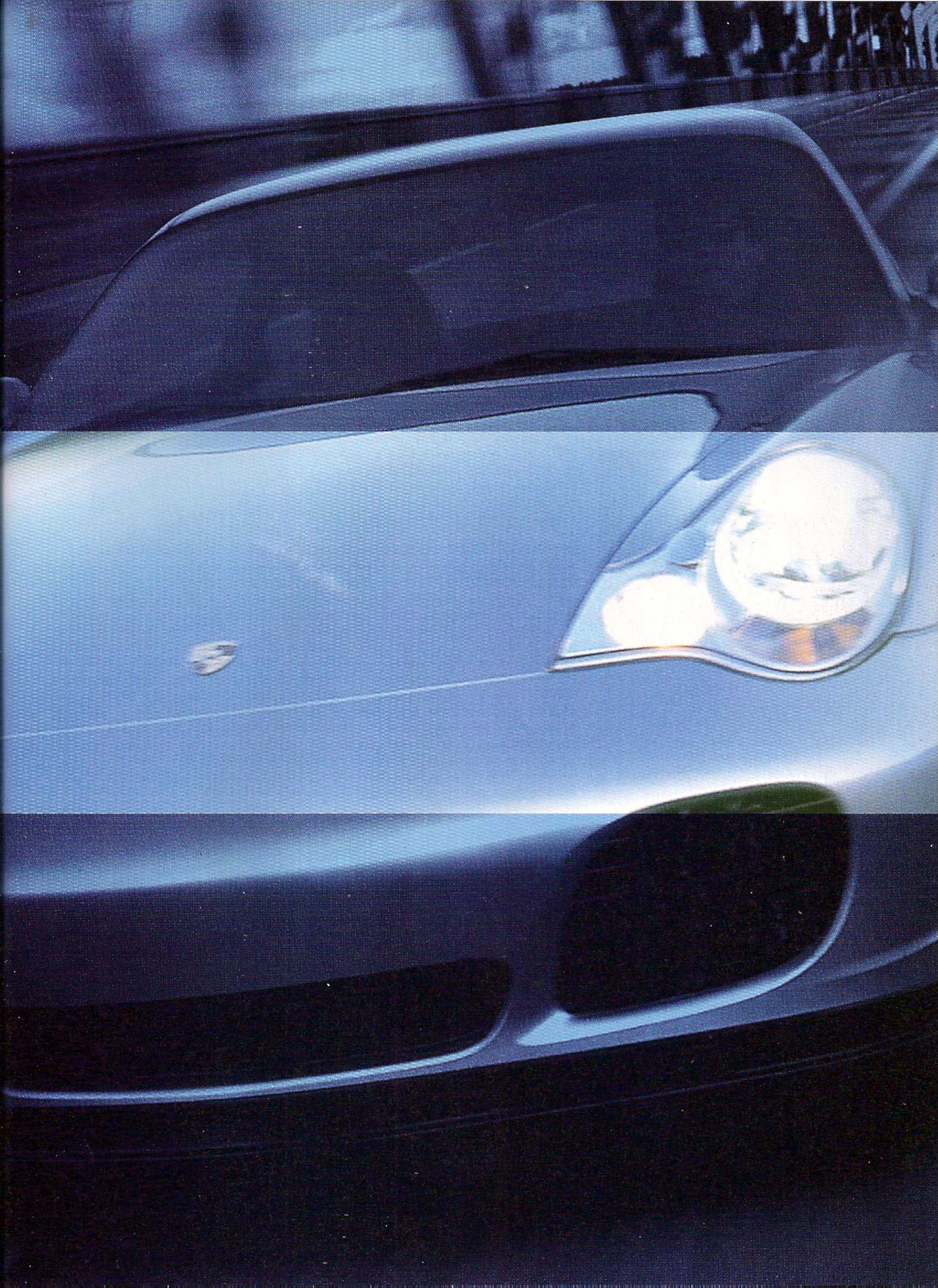
Alors que les précédents Need For Speed nous avaient habitués à piloter une myriade de voitures de luxe, ce dernier opus est cette fois exclusivement dédié à la marque Porsche. Mais ne croyez pas que vous allez y perdre au change, ça serait même plutôt le contraire.

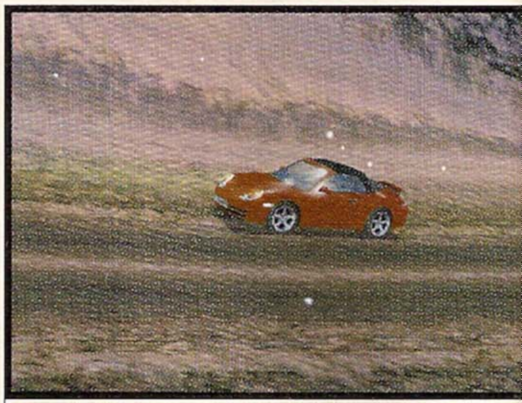
joystick 115

MULTIJOUEURS	
Réseau local	8
Modem direct	OUI
Internet IP	8

Jouable sur Pentium II 300, 64 Mo Ram
Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts États-Unis
Texte et voix VO **Nbre de joueurs** 1





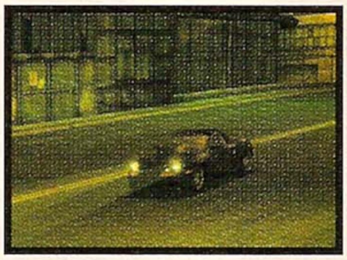


La météo englobe la pluie et la neige, cette dernière étant l'effet le plus réussi des deux.

Franchement, il me semble que je n'avais pas vu une telle effervescence autour d'un jeu de caisses depuis Grand Prix Legends. Ah ça, il faut le voir, le Bob, qui d'habitude ne jure que par ses wargames portant sur la guerre de Sécession. Et que je te prends la dernière 996, et que je te fais des tête-à-queue en poussant des petits couinements de joie. Et Ackboo, notre quaker à nous qui fragge plus vite qu'une contractuelle ne verbalise… scotché à sa 993, le gueux. Et puis, il y a également Cap'tain Ta Race, qui essaye péniblement de suivre le peloton, sans succès. Il faut dire que les jeux d'intellectuels, c'est pas trop son truc. On continue ? Ok. Ivan, oui, celui qui est fou là…, et qui ne prend son pied que dans les jeux de stratégie (surtout quand il débarque dans la base ennemie avec ses trois cents chars, son attaque nucléaire et ses bombardiers lourds… tout en finesse, quoi). Eh bien monsieur a branché son paddle et se permet de venir narguer les vrais pros du pilotage de la rédac. Je parle de Casque et moi, bien évidemment. Et encore Casque, je ne le cite que par pure courtoisie, parce que franchement, il n'a pas beaucoup gagné depuis qu'il a installé le jeu. Nan, il faut dire que depuis que je suis devenu Premier Essayeur chez Porsche, je suis un peu imbattable. Ou surpuissant, je vous laisse choisir l'adjectif que vous préférez. Pardon ? Moi, un sale prétentieux ? Tssss, alors voilà, il suffit que l'on soit honnête deux secondes pour se faire traiter. Que des jaloux. Bah je m'en fous, puisque c'est comme ça, je prends les clefs de ma 996 de fonction et je rentre chez moi. Bon, je regarde l'heure sur ma montre Porsche de fonction… Ok, allez, dans cinq minutes je suis rendu. D'accord, j'habite à deux cents kilomètres de là, mais je conduis tellement bien que ça ne me posera pas de problèmes. Mon Dieu, qu'il est bon d'être pédant !

La première Porsche, une 356, mélange contre nature entre le veau pour le moteur et la courgette pour la tenue de route

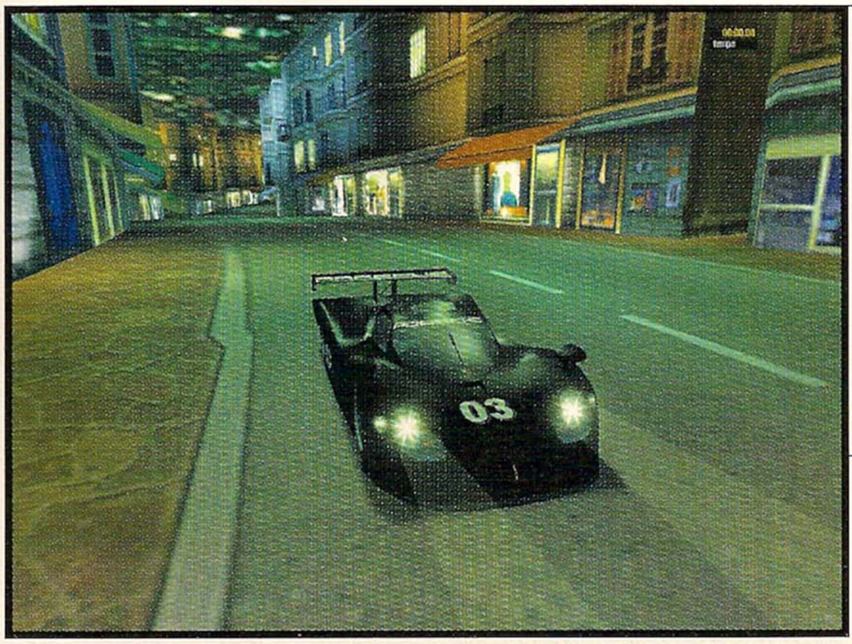




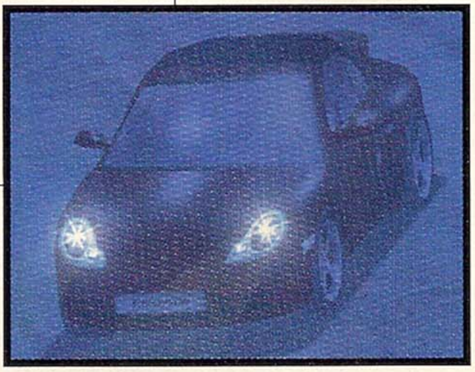
Trois heures plus tard...

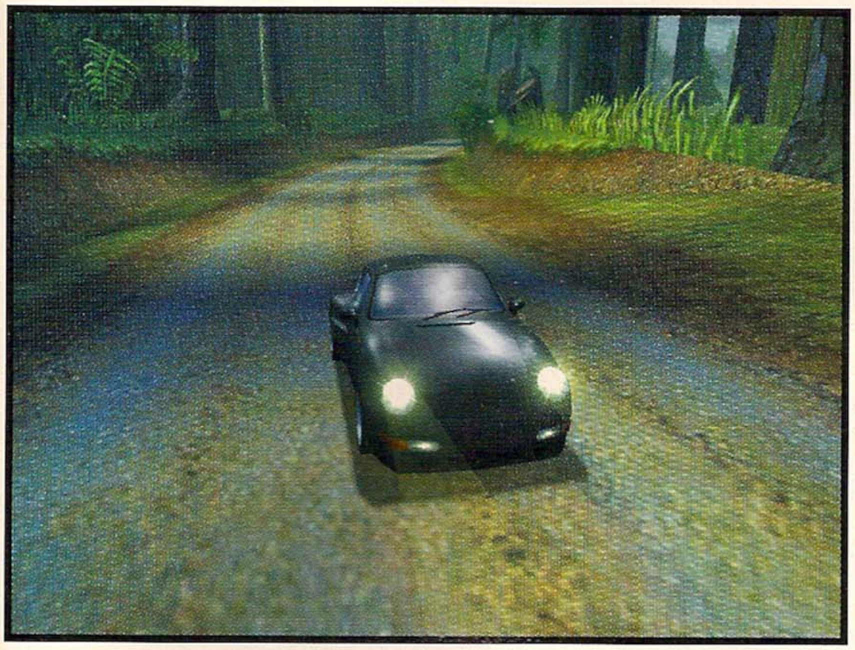
Hum…Désolé, j'ai mis un peu plus de temps que prévu. En fait, je crois que quelqu'un m'a tiré ma Porsche, impossible de remettre le gant de course dessus. Oui, depuis quelque temps, je ne conduis qu'avec des gants. Tous les vrais pilotes font ça. Alors du coup, j'ai pris ma Lada perso. Ne riez pas, c'est très bien une Lada. C'est une jolie voiture, avec beaucoup de caractère. À la limite, je me demande si je ne la préfère pas à ma 996 préparée, maintenant que je n'en ai plus. Je disais donc, avant de me faire traiter, que Porsche 2000 a fait l'unanimité au sein de la rédaction. Il faut dire que le bougre ne manque pas de qualités, comme je vais me faire un plaisir de vous l'expliquer. Passons rapidement sur la vidéo d'intro, pas terrible, pour débouler sur le menu principal. Plusieurs types de parties sont présentes, en plus d'un récapitulatif historique retraçant l'évolution de la marque. Nous avons donc un mode Solo, où il est possible de rouler tout de suite sur l'un des quatre circuits proposés. Sympa pour commencer, mais à terme, sans grand intérêt malgré la présence d'épreuves à « élimination » (le dernier de chaque course se fait sortir). Le mode « Pilote d'usine » est quant à lui bien plus prenant, puisqu'il s'agit d'un mode Carrière. On vous offre effectivement la possibilité d'intégrer l'usine Porsche, et de gravir progressivement les divers échelons de pilote d'essai. Le but ultime est d'atteindre le stade de Premier Essayeur. Pour cela, vos supérieurs vous donnent des missions à remplir, de plus en plus difficiles. Vous commencez par prouver que vous n'êtes pas une tanche totale, comme Cap'tain, en faisant

TIPS TECHNIQUE Premier réflexe à adopter pour augmenter le frame-rate : enlever le rétroviseur central.

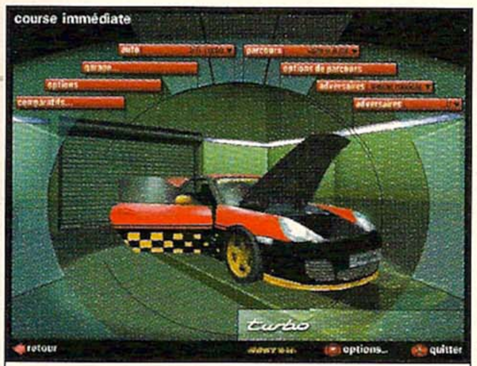


La gestion des lumières colorées est tout simplement exemplaire, de même que la réflexion sur les carrosseries.





La gestion des ombres est impecable, car seules les parties incriminées de la voiture sont assombries.



Comme chez le concessionaire, vous pouvez inspecter votre caisse de long en large.

quelques slaloms sur une piste d'essai privée. À chaque cône renversé, vous prenez une seconde de pénalité, sachant que chaque défi est limité dans le temps. Par la suite, on vous demandera des trucs un peu plus excitants, comme faire une démonstration en emmenant un futur client avec vous, accompagner votre boss à la gare, tourner une publicité, évincer d'autres pilotes qui ne pensent qu'à prendre votre place, etc.
Ce mode est vraiment une réussite, car on se laisse littéralement prendre au jeu. De plus, à chaque promotion, on vous donne une Porsche à la décoration personnalisée. J'avoue ne pas avoir compté précisément le nombre de missions à remplir pour terminer ce mode, mais leur nombre me semble assez conséquent (20-25, à vue de casque).



Les collisions sont un modèle du genre, car déformations et incidences sur la tenue de route sont tout à fait réalistes.

« Engagez-vous », qu'ils disaient !

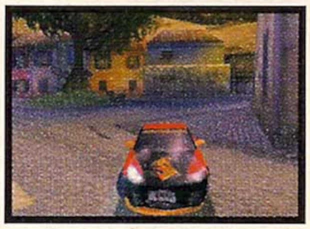
Venons-en maintenant au mode Évolution, qui est en fait une succession de courses faisant irrésistiblement penser à un Gran Turismo. Vous débutez effectivement avec les mains dans les poches et une modeste somme d'argent. Cette dernière vous permet d'acheter une vieille Porsche 356 (la première de la marque), et de vous inscrire à des épreuves pour amateurs. Suivant vos résultats, vous touchez plus ou moins d'argent. Vos gains sont utiles pour réparer ou acheter des pièces plus performantes pour votre engin. Si vos moyens le permettent, vous pourrez également changer de voiture (neuve ou d'occasion), afin de participer à des courses plus excitantes, de par le niveau des compétiteurs et les récompenses engagées. Vous pourrez alors vendre votre ancienne caisse, en la mettant sur le marché de l'occase. Truc marrant, vous proposez un prix de vente, et l'ordinateur vous fait alors une offre en retour, bien évidemment inférieure. À vous d'accepter ou de refuser afin d'en tirer le meilleur prix. On notera également que dans, ce mode, certains concurrents sont manifestement imbattables, car à véhicule et pilotage égal (c'est-à-dire avec une conduite sans erreurs, en prenant des trajectoires idéales), il est miraculeux de pouvoir les doubler. Ce n'est pas bien méchant, mais il faudra vous mettre dans la tête que vous ne pourrez pas terminer premier de toutes les courses. Un conseil d'ami : commencez par le mode Évolution avant de vous lancer dans le mode Pilote d'usine , car se taper des courses en 356 de 48 (vitesse de pointe oscillant entre 120 et 130 km/h) après avoir piloté des GT1, ça fait un peu bizarre. Reste à vous parler du mode Multijoueur, qui permet à huit gars de s'affronter simultanément. Nous n'avons essayé qu'à quatre, mais le résultat était très probant. Il est simplement dommage qu'il n'existe pas de gameplays un peu originaux (comme dans les précédents NFS), puisque seules des courses classiques sont au menu. On en reparle le mois prochain dans la rubrique Réseau.



TIPS JEU

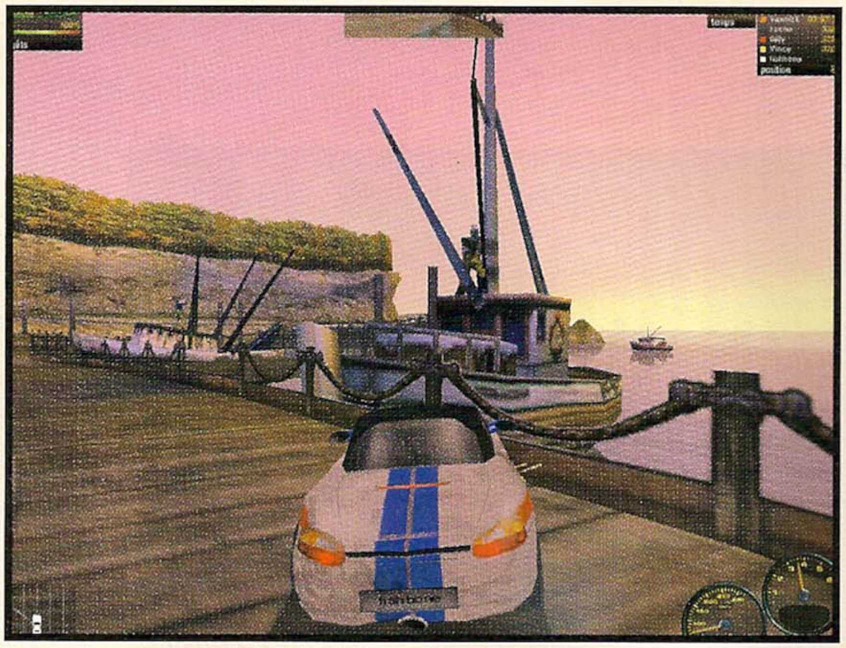
Soyez fin, très fin, voire très très fin dans les freinages, accélération et autres prises de trajectoires.

Porsche a accepté que ses voitures subissent des déformations, et c'est bien urbain de leur part.



Beau comme un camion qui transporte des Porsche

Neuf routes ouvertes et cinq circuits fermés, voilà sur quoi vous irez user vos gommars à trois milles balles l'unité. Les environnements sont de type européen, et vous visiterez ainsi de magnifiques forêts suisses (avec des chutes d'eau vraiment superbes, puisque vous verrez même l'eau vaporisée située à leur base), des sites historiques de l'Auvergne, des autoroutes allemandes, des prés



Les circuits sont tous d'une beauté qui n'a d'égale que leur bon goût. Et je n'ai même pas été payé pour écrire ça...

normands, des villages de pêcheurs corses, des magasins monégasques, les zones industrielles d'un quelconque port de commerce, ou encore des stations de ski alpines. L'éventail de tracés est donc plutôt large, puisque vous disposez aussi bien de circuits très rapides, pas trop compliqués, que de routes plus tourmentées, pour ne pas dire carrément vicieuses. De plus, il est à chaque fois possible de choisir plusieurs chemins pour se rendre à destination, ce qui permet dans certains cas de rattraper le retard dû à une très légère erreur de conduite (ok, ok, une bonne dizaine de tonneaux si vous préférez, saleté de bas-côté...). Certains raccourcis donnent lieu à de véritables scènes d'anthologie, comme lorsque vous vous retrouvez à plus de 260 km/h dans une ruelle pas plus large que ça (là, j'écarte les bras d'environ trois mètres...oui, j'ai de très grands bras), alors qu'un camion bouche le passage à quelques dizaines de mètres devant vous, et que votre seule alternative pour ne pas finir en cheese-bacon consiste à prendre la tangente par la terrasse d'un entrepôt. Ah oui, j'ai oublié de vous préciser que le trafic routier est présent, et vous devrez composer avec des voitures de pauvres qui se traînent à 80 km/h (certaines se jettent dans les bas-côtés pour vous éviter, tout en klaxonnant et en faisant des appels de phares) et des camions qui prennent un malin plaisir à déboîter sans crier quoi que ce soit, gare y compris. Montées d'adrénaline garantie. À l'instar de ses prédécesseurs, le graphisme des circuits est vraiment impressionnant de beauté. Les arbres, les bâtiments, les routes, les diverses petites animations d'ambiance (ouvriers qui transportent des caisses dans la zone industrielle, grand-mère qui se balance sur son rocking-chair en Normandie, etc.), les reflets du paysage sur la mer, les villages de montagne, les couchers de soleil, tout est prétexte à la flatterie visuelle. Les couleurs sont chaudes, bien choisies, même en 16 bits.
Les textures sont un modèle de qualité et de détails, et sont parfaitement jointes les unes aux autres (il faut vraiment s'arrêter et scruter l'écran pour déceler les raccords de textures). De temps à autre, certains éléments du décor sont susceptibles d'êtres détruits ou déplacés, comme des cônes, des barrières de signalisation ou des caisses. Mais la série des Need For Speed nous avait déjà habitués à cette qualité environnementale, nous ne sommes que moyennement surpris. Le réel progrès concerne en fait la modélisation des voitures, tout à fait hallucinante. Les 70 modèles représentés dans la simulation sont un vrai bonheur pour l'amoureux de la marque. Les carrosseries sont bien rondes ; capotes, ailerons et phares rentrent et sortent de leurs logement respectifs ; les clignotants sont fonctionnels (vous pouvez même vous mettre en warning) ; on distingue les étriers de frein derrière les jantes ; on retrouve l'écusson de la marque sur les capots ; les vitres transparentes laissent apparaître le pilote (ce dernier passe les rapports, bouge la tête et les épaules en fonction de la force centrifuge) et tableau de bord, bref, nous avons là du design de première catégorie. Le seul bémol concerne la vue interne, puisque les compteurs du tableau de bord sont flous et l'habitacle assez peu détaillé. Ceci dit, cela ne me gêne que moyennement, puisque la sensation d'être « à l'intérieur » de la voiture est plutôt crédible.





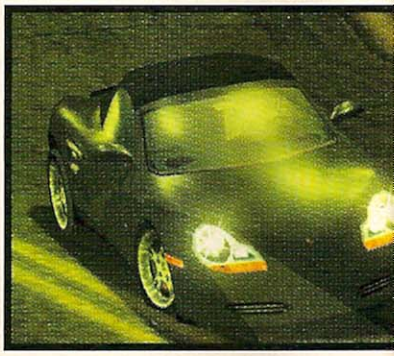
Et en plus, c'est bien réalisé

Précisons tout de suite que, pour des raisons indépendantes de notre volonté, la traditionnelle TNT2 Ultra de test s'est vue remplacée par une vieille TNT 1 qui prenait la poussière dans un tiroir d'Ivan. Une histoire de ventilo grillé, pour tout vous dire. Bref, c'est donc sur un PIII 500 TNT 1 que Need For Speed 5 prouve



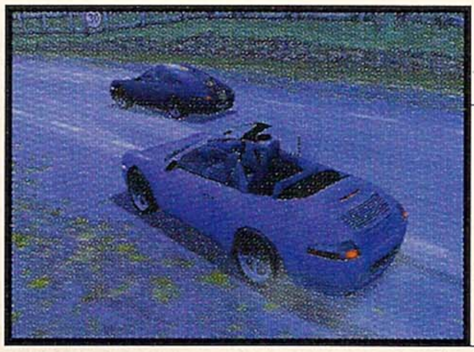
REMARQUE

Comme d'habitude, de nouvelles voitures sont téléchargeables sur le site de Need For Speed (**www.needforspeed.com**).

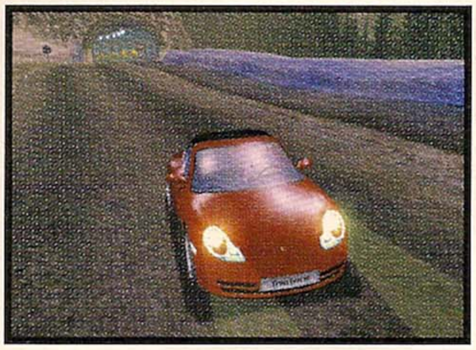


Le but **ultime** est d'atteindre le stade de **Premier essayeur.** Pour cela, vos supérieurs **vous donneront des missions** à remplir, de plus en **plus difficiles.**

à la face du monde qu'avec des programmeurs talentueux, rien n'est impossible. Effectivement, avec les détails poussés à leur maximum, l'animation est tout à fait rapide et fluide en 800x600, 16 bits, avec toutes les voitures. En 1024x768, cela saccade un peu plus, mais la voiture reste contrôlable. À certains moments, la sensation de vitesse est vraiment ahurissante, notamment dans la vue « plein écran ». Bonne nouvelle, Porsche a accepté que ses bébés subissent les derniers outrages, puisque les déformations sont au rendez-vous. Des points de dégâts sont infligés à chaque accident, rendant peu à peu votre caisse de moins en moins compétitive. Certes, vous ne pouvez perdre aucune pièce, mais le fait de voir votre voiture en piteux état après une série de tonneaux est déjà très satisfaisant. La météo gère les chutes de neige et de pluie, mais ses effets ne sont que moyennement impressionnants. Certes, des gouttes de pluie s'écrasent et glissent sur le pare-brise, mais cela ne gêne en rien la conduite. Et heureusement puisque les essuie-glace ne fonctionnent pas. La gestion de la lumière est très bonne dans son ensemble (ombres, lampadaires, réflexion sur les carrosseries, halo des phares), mais elle n'est pas exempte de défauts. Ainsi, allumer les phares sur un parcours qui ne se déroule pas de nuit n'influe en aucun cas sur l'affichage. C'est con, d'autant que dans certains endroits un peu sombres, l'effet devrait être géré (dans les sous-bois, par exemple, à l'instar d'un Rally Championship 2000). Le bruitage des moteurs est vraiment excellent : l'oreille attentive détectera la mise en route du turbo, ou encore les bruits parasites caractéristiques des « rétrogradages » à haut régime. Chaque modèle possède évidemment sa signature sonore, et de l'avis même de Casque, notre spécialiste Porsche maison, elles sont fidèles aux originales.



L'intelligence des autres concurrents ne souffre aucun reproche. Ils sont à la fois agressifs et faillibles.



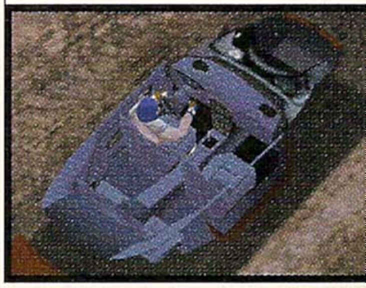


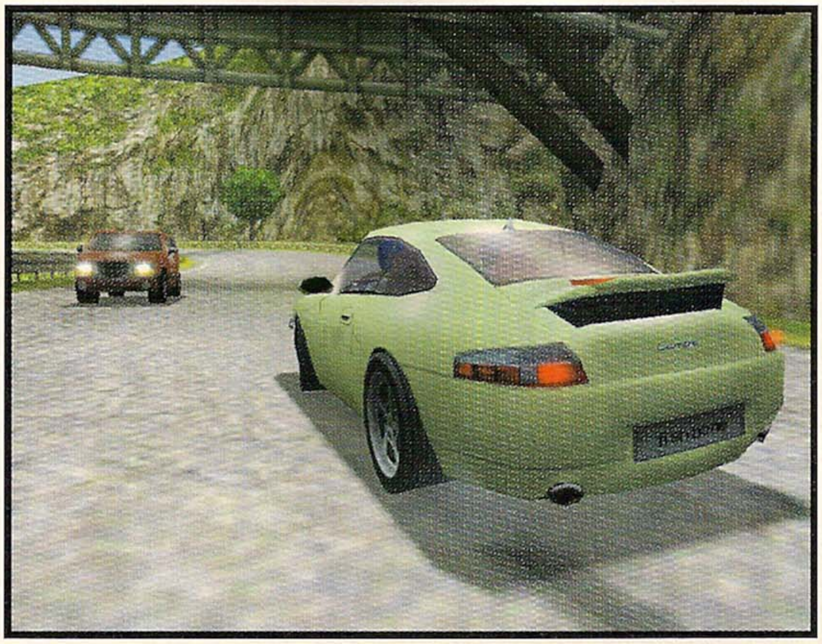
Terminons dans la joie…

…et parlons du modèle physique des voitures. Une fois encore, chaque modèle possède un comportement routier bien spécifique. En plus du style de conduite bien particulier découlant des propulsions (voitures où le moteur est situé à l'arrière), l'habitué du genre retrouvera des comportements réalistes en fonction du modèle conduit. Pour ne citer qu'un seul exemple, la conduite d'une 930 de 78 se révélera complètement différente d'une 993 de 95. L'une est vicieuse et décroche à la moindre occasion, l'autre est plus neutre et pardonne davantage les erreurs de pilotage. Une fois encore, Casque, qui a eu l'occasion de piloter pas mal de Porsche, a été bluffé par la similitude entre la réalité et la simulation. On sent l'avant glisser puis raccrocher dans les virages rapides (effet dû au cruel manque de poids à l'avant), les suspensions jouer de façon crédible, les roues arrière demander grâce sous l'accélération… tout n'est ici qu'une question de finesse, de dosage et de trajectoire. Il est clair que Porsche a dû fournir une montagne d'informations techniques aux programmeurs pour que le jeu soit si fidèle à la réalité. C'est pourquoi il n'est pas décevant que NFS 5 soit dédié à une seule marque : mieux vaut un modèle physique impeccable que plusieurs extrapolés. Seule la gestion des tête-à-queue a été, semble-t-il, un peu « adoucie », car il n'est pas très difficile de rattraper une amorce de « départ en couille ». Une fois de plus, bien que parfaitement jouable au paddle et au clavier, c'est incontestablement au volant Feedback que vous prendrez le plus de plaisir à jouer. En conclusion, sachez que ce Need For Speed est assurément le meilleur épisode de la série. Incontestablement.

Fishbone

Question modélisation, les concepteur de NFS 5 savent de quoi ils parlent.





En Deux Mots

Bien que dédié à une seule, mais néanmoins prestigieuse marque, Need For Speed Porsche 2000 s'avère être l'épisode le plus abouti de la série. Modélisations de rêve, excellents modèles physiques, modes de jeu intéressants, sensation de vitesse réussie, interface impeccable à la « Electronic Arts », c'est du tout bon.

- + Le graphisme des circuits
- + Le design des voitures
- + Les modes Carrière et Évolution
- – Le moteur réseau
- – La gestion de la météo
  Quelques incohérences d'affichage

91	93	92
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

95/98	direct 3D	MULTIJOUEURS
		Réseau Local 8
		Internet IP 8

Jouable sur P II 300, 64 Mo Ram
Éditeur Electronic Arts
Développeur Creative Assembly Australie
Texte et voix VF
Nbre de joueurs Seul ou en réseau

joystick 112

SHOGUN
TOTAL WAR

Stratégie pour tout public - PC CD-Rom

Au milieu du désert, je désespérais de trouver un bon jeu. Un jeu qui apporterait enfin des idées neuves. Un jeu qui aurait enfin l'audace de ne pas se satisfaire de resservir inlassablement les recettes qui marchent. Je désespérais au milieu du désert, quand un lotus vint à fleurir.

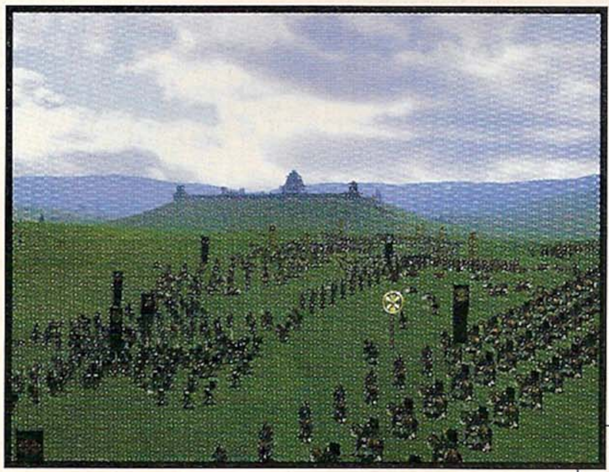
Si vous avez l'habitude des jeux de plateau, c'est-à-dire des jeux de société traditionnels en papier et carton, il vous est forcément arrivé de pester, de vous dire « Ah la la, si on était dans un jeu vidéo, eh bien là, tout ça serait calculé automatiquement et on pourrait enfin jouer » ou « C'est dommage, on aurait été dans un jeu vidéo, on aurait pu voir les combats et même les jouer, plutôt que de bêtement lancer deux dés ». C'est probablement grâce à des constatations de ce genre qu'est née l'idée de Shogun. Car qu'est-ce d'autre que Shogun, sinon un jeu de plateau parfaitement adapté en jeu vidéo ?

Sengoku Jidaï

Le décor est planté et c'est déjà un ravissement : le Japon du XVIe siècle. Enfin ! Enfin nous échappons aux sempiternels gobelins ou aux extraterrestres abrutis et méchants comme des bouteilles d'Orangina Rouge. C'était désespérant ; les jeux de stratégie ne semblaient jusqu'ici n'exister qu'en deux parfums : extraterrestre ou médiéval-fantastique. Enfin une idée neuve : le Japon du XVIe siècle. Soucieux de coller à la vérité historique, les développeurs de Creative Assembly ont même travaillé en étroite collaboration avec un spécialiste de cette période, période qui s'avère être parfaite pour un jeu.

Cela fait longtemps maintenant que l'empereur du Japon n'est plus qu'une figure politique fantoche. Nous sommes à l'ère du Sengoku Jidaï : la guerre civile met le pays à feu et à sang. Des dizaines de chefs régionaux s'entredéchirent et n'arrivent à s'allier que le temps de renverser une puissance dominante… le chaos semble installé à jamais. Le jeu commence en l'an 1500, et une période charnière de l'Histoire du Japon est sur le point de commencer, ponctuée par deux dates inamovibles : l'arrivée des missionnaires portugais en 1542 (qui apportent dans les soutes de leurs galions deux étranges nouveautés







Erreur stratégique classique du débutant : poster les archers tout en haut des collines. Ils sont en fait deux fois plus efficaces à mi-hauteur (leur angle de vue est meilleur). Vous ne le saviez pas ? L'ordinateur, lui, le sait.



Partir à l'assaut d'un château... une tuerie presque assurée. Préférez de loin en faire le siège et laissez-les crever à petit feu de maladie et de malnutrition.

Mon curé chez les ninjas

Idée vraiment passionnante : au beau milieu de la campagne, un choix va vous être proposé, embrasser ou non la religion catholique. Si vous passez du côté des jésuites, le commerce avec les Portugais est rendu possible, et vous voilà en possession d'armes à feu. Les alliances entre catholiques étaient plus faciles ; deux camps se distinguent alors vite sur la carte : catholiqués et bouddhistes. Les catholiques devront faire face à des soulèvements, dans un peuple attaché à ses traditions, et ne pourront pas bénéficier d'unités telles que les moines combattants ou les geishas. Par contre, le premier catholique à construire une cathédrale aura dans ses rangs une seule unité : le père visiteur qui rassemblera autour de lui et presque automatiquement tous les catholiques. Les non-catholiques devront attendre vingt ans de plus que les autres (et l'arrivée des Allemands) pour engager des armées utilisant la poudre.





Le père fondateur, un envoyé du Vatican, est une unité extrêmement puissante et unique qui n'apparaît plus une fois qu'elle est tuée dans un assassinat... Autant vous dire qu'elle ne fait pas long feu.

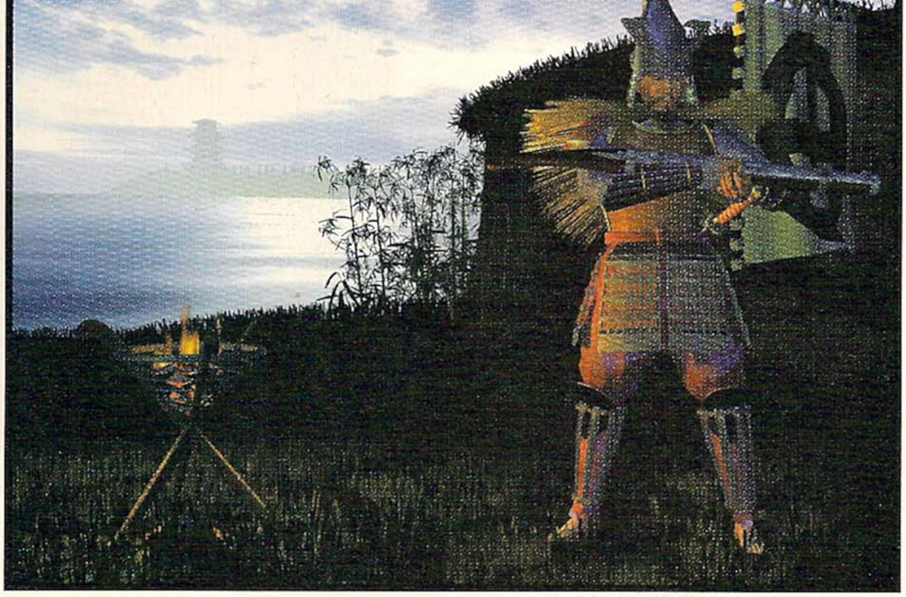


au Pays du Soleil Levant : le Christianisme et les armes à feu), et 1561 avec l'arrivée des commerçants allemands. (Reportez-vous à l'encart « Mon curé chez les ninjas ».)

Le jeu « en carton »

Le squelette de ce volet est un jeu de plateau qui se matérialise par une carte du Japon divisée en une trentaine de régions. Sur cette carte, on peut bouger ses unités militaires ou spéciales (matérialisées par de gros pions) d'une région par tour (exactement comme dans Risk). Les régions sous votre contrôle sont de votre couleur. Vous pouvez y construire des bâtiments et des infrastructures, suivant un système d'arborescence qui nous est bien familier depuis Civilization (Reportez-vous à l'encart « Toutes ces jolies choses que vous allez construire et détruire ».)
À certaines de ces régions sont associées des ressources particulières (mines, facilités portuaires, possibilité de construire des meilleures unités ou des bâtiments spéciaux, pour des raisons culturelles et historiques). Il n'y a évidemment pas de distribution aléatoire de ces ressources en début de partie ; n'oubliez pas que c'est un jeu historique. Mais attention ! N'imaginez pas une seconde cela sous un aspect rébarbatif. Si un réel effort a été fait pour coller à la réalité historique, le jeu lui-même est non seulement extrêmement simple, mais surtout totalement digeste... mis à part un point : les noms des régions et des unités, aussi perturbateurs qu'un menu de restaurant chinois. Il faut tout de même une bonne journée de jeu pour s'y faire.
Tiens, au passage, cette carte stratégique en papier de riz est tellement belle, avec des pions en bois qui crissent dessus quand on les déplace, qu'on se détache immédiatement de l'austérité inhérente au genre des jeux de plateau. Et surtout, cette austérité est littéralement soufflée quand on aborde l'aspect tactique de Shogun : les combats en temps réel.

une même région, le jeu vous laisse le choix entre différentes options : combattre ou éviter le combat, soit en vous réfugiant dans une place forte, soit en vous repliant vers une autre région sous votre contrôle.
Si vous choisissez de combattre, là encore, un choix vous est proposé : diriger vous-même les manœuvres ou les résoudre automatiquement. Choisissez de les diriger vous-même et un nouveau jeu commence… Nous voici dans un jeu de stratégie en temps réel totalement envoûtant.
Musique japonaise, une brise, une pluie fine, au loin le cri d'un canard… des collines sous la brume, et sur une hauteur, une armée de deux milles hommes. Si Kurosawa avait vu ça, il n'aurait jamais pu résister à la tentation de jouer. Cette phase du jeu est aussi belle, violente et poétique qu'un film comme Ran.
Cela ressemble beaucoup à Myth. Il s'agit de stratégie temps réel qui ne met donc pas en scène des ressources, mais uniquement un site géographique et des armées qui s'y affrontent. Graphiquement, les développeurs ont choisi de représenter les unités en sprites 2D. Un choix difficile, que je ne peux qu'applaudir : cela permet l'affichage d'un nombre hallucinant d'unités (jusqu'à 10 000, voire plus si l'on modifie des paramètres du jeu) sans que le CPU soit occupé à des tâches stupides comme calculer des polygones. Et si ces sprites en 2D sont assez laids en photo, ils font, croyez-moi, parfaitement illusion quand des milliers de soldats bougent en tout sens, et surtout… intelligemment.
La grande différence avec Myth, c'est que l'on ne dirige jamais les unités individuellement, mais par groupes (composés généralement de 60 hommes). L'un de ces groupes est un peu particulier, puisqu'il contient le général de votre armée et sa garde, mais là encore, impossible de jouer les unités individuellement. Le général n'est qu'une unité perdue parmi les autres. Seul un fanion le différencie, et le fait qu'il est bien plus fort que les autres.
À ces groupes, on donne des ordres : adopter telle formation, se diriger vers telle zone, attaquer tel autre groupe, passer au corps à corps, cesser le feu, etc., mais reste à voir s'ils seront exécutés. Car que ce soit à l'échelle de votre armée entière, à l'échelle de ces bataillons, ou à l'échelle de chaque unité, cinq paramètres définiront le comportement de vos troupes : l'honneur, le moral, l'expérience, la fatigue et la force.



Intelligents, ces Japonais virtuels !

L'honneur se gagne au combat, et toutes les unités ne réagissent pas de la même manière à ce principe : des moines combattants, à qui un général ayant moins d'honneur qu'eux ordonne de se replier, pourront très bien répliquer en continuant à se battre jusqu'à la mort, témoignant ainsi de leur mépris pour leur supérieur (ce qui peut très bien ruiner une stratégie basée sur un repli simulé pour attirer l'ennemi dans une embuscade). Si le général prend la fuite, le moral des troupes s'effondre, et cela implique souvent une débandade désordonnée. Un général tué dans l'honneur peut (parfois) donner envie à ses troupes de courageusement mourir au combat, mais le plus souvent, cela a pour effet de sonner le glas… c'est la fuite générale. Impossible alors de



Débandade générale. Les parties tactiques se terminent souvent comme ça. Accélérez le temps et vous aurez une poursuite finale à la Benny Hill. Mais surveillez bien son déroulement… Les ennemis en déroute se ressaisissent parfois.

« Comment allez-vous, monsieur le bataillon ? »

« Comment allez-vous, monsieur le bataillon ? »

Vraiment très bien faite, leur iconographie ! Au cours d'une bataille et d'un simple coup d'œil, il est possible de suivre l'état de chacune de ses troupes. Cliquez dessus et vous voilà transporté sur le champ de bataille, juste au-dessus d'elle :



Qu'est-ce d'autre que Shogun, **sinon un jeu de plateau** parfaitement adapté au **jeu vidéo ?**





En hiver, les rivières sont gelées. En revanche, le reste du temps, pour les franchir, il faut passer par un pont qui est un sacré traquenard pour l'assaillant.

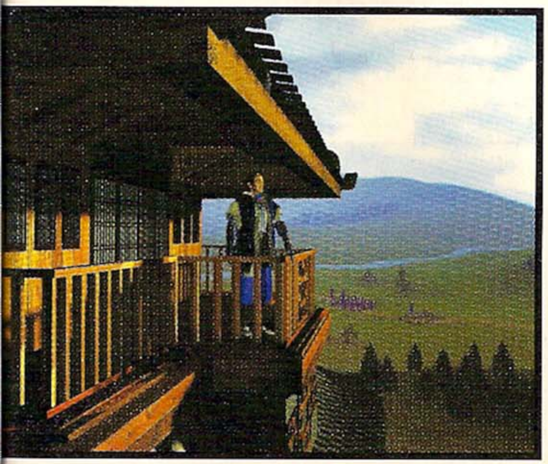




reprendre le contrôle de vos unités tant qu'elles n'ont pas retrouvé leur sang froid. Ces réactions sont elles aussi observables à toutes les échelles : vous envoyez un groupe de fantassins au corps à corps pour briser un groupe d'archers qui arrose votre armée… Sous cette pluie de flèches, certains soldats peuvent paniquer et fuir, tandis que d'autres foncent courageusement au combat. Ainsi, l'I.A. ne gère pas seulement les groupes mais aussi les individus. Et on le comprend en observant deux bataillons s'affrontant : d'abord bien rangés, ils avancent comme des robots jusqu'à ce qu'ils arrivent à portée. Là, comme les paramètres locaux deviennent différents pour chaque unité, les rangs se disloquent et c'est la bataille rangée : chaque soldat est dirigé par une intelligence propre.
L'I.A. est assez exemplaire en cela, et ses tactiques, si elles ne sont jamais réellement surprenantes, sont efficaces et rationnelles. Cependant, une chose est agaçante : quand on choisit de résoudre une bataille en automatique, le résultat est extrêmement aléatoire. On est donc tenté de jouer soi-même chaque bataille, même celles censées être gagnées d'avance, et cela se révèle assez fastidieux.
Mais ce qui m'a le plus impressionné, c'est l'aspect dynamique de l'univers, le nombre de paramètres qui entrent en jeu : des archers en hauteur ont une plus grande portée de tir. Un charge de cavalerie partie du haut d'une colline disloquera ses ennemis avec plus de force. La pluie rend les armes à feu bien moins performantes. La neige affaiblit la cavalerie. La forêt donne une couverture partielle contre les flèches et permet d'y camoufler des fantassins. Tous ces paramètres qui, dans les jeux de plateau (sur table), alourdissent les parties, sont ici gérés par l'ordinateur, rendant le jeu extrêmement vivant.

Zen et Interface

Grande réussite, leur interface aussi : tout est épuré, extrêmement simple, sans jamais nuire à la profondeur du jeu. Un bon exemple est sûrement le système de caméras : on se balade sur le champ de bataille du point de vue d'un oiseau. La caméra est très naturellement dirigée au clavier. En revanche, il n'est possible de voir que les zones rentrant dans le champ de vision de vos unités. Ainsi, il est impossible de savoir ce qu'il y a derrière une colline sans y envoyer des unités. Les bataillons sous vos ordres sont accessibles à tout moment par des raccourcis qui se trouvent en bas de l'écran.
Là, toutes les informations les concernant sont consignées d'une manière parfaitement lisible, d'un simple coup d'œil (reportez-vous à l'encart : « Comment allez-vous, monsieur le bataillon ? »), et il suffit de double cliquer sur cet icône pour que la caméra vous transporte jusqu'au point de vue subjectif de ce groupe d'unité. Un système très au point de Way Points est proposé… bref, du travail sérieux.
Sur la carte stratégique, un simple clic droit permet d'obtenir toutes les informations désirées, que ce soit sur une région ou des unités. Les constructions peuvent être programmées à l'avance. Tout est instinctif, les menus sont lisibles et d'une beauté rare.
Il n'y a qu'une toute petite chose à critiquer : certains événements locaux aléatoires tels que des typhons, des révoltes, des tremblements de terre, des épidémies, viennent ponctuer le déroulement de la partie, et quand ils arrivent, l'interface vous signale simplement « Soulèvement populaire à Bouzouki », sans désigner la zone sur la carte. Autant dire que vous le cherchez longtemps après, Bouzouki (c'est juste à coté de Shubaka). Oui, vraiment, ces noms en japonais, c'est la barbe.



Un jeu parfaitement maîtrisé

Au final, à quoi ressemble Shogun ? À deux bons jeux qui, associés, en forment un excellent. Il est toujours possible de ne jouer qu'à l'une des parties, en se consacrant uniquement à l'aspect stratégique : Shogun devient alors un genre de Civilization un peu simpliste qui ne mérite que 83 % en note d'intérêt. En jouant uniquement à la partie tactique, Shogun est alors un Myth de grande qualité qui, malgré sa grande beauté, pêche à cause de sa répétitivité, les stratégies gagnantes étant un peu toujours les mêmes (note d'intérêt : 88 %). Pourtant, comme l'huile et le vinaigre, ces deux ingrédients, bien touillés ensemble, font monter une sauce délicieuse et qui prend à merveille.

パタトさん





En Deux Mots

DEUX BONS JEUX, L'UN DE TACTIQUE AU TOUR PAR TOUR (ENTRE RISK ET CIVILIZATION), L'AUTRE DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL (PROCHE DE MYTH)… CES DEUX JEUX PARFAITEMENT IMBRIQUÉS L'UN DANS L'AUTRE EN DONNENT UN TROISIÈME, EXCELLENT CELUI-CI : SHOGUN. BOURRÉ D'IDÉES NEUVES, AUDACIEUX SANS ÊTRE TAPE-À-L'ŒIL : UNE RARETÉ DANS LE PAYSAGE ACTUEL DU JEU VIDÉO.

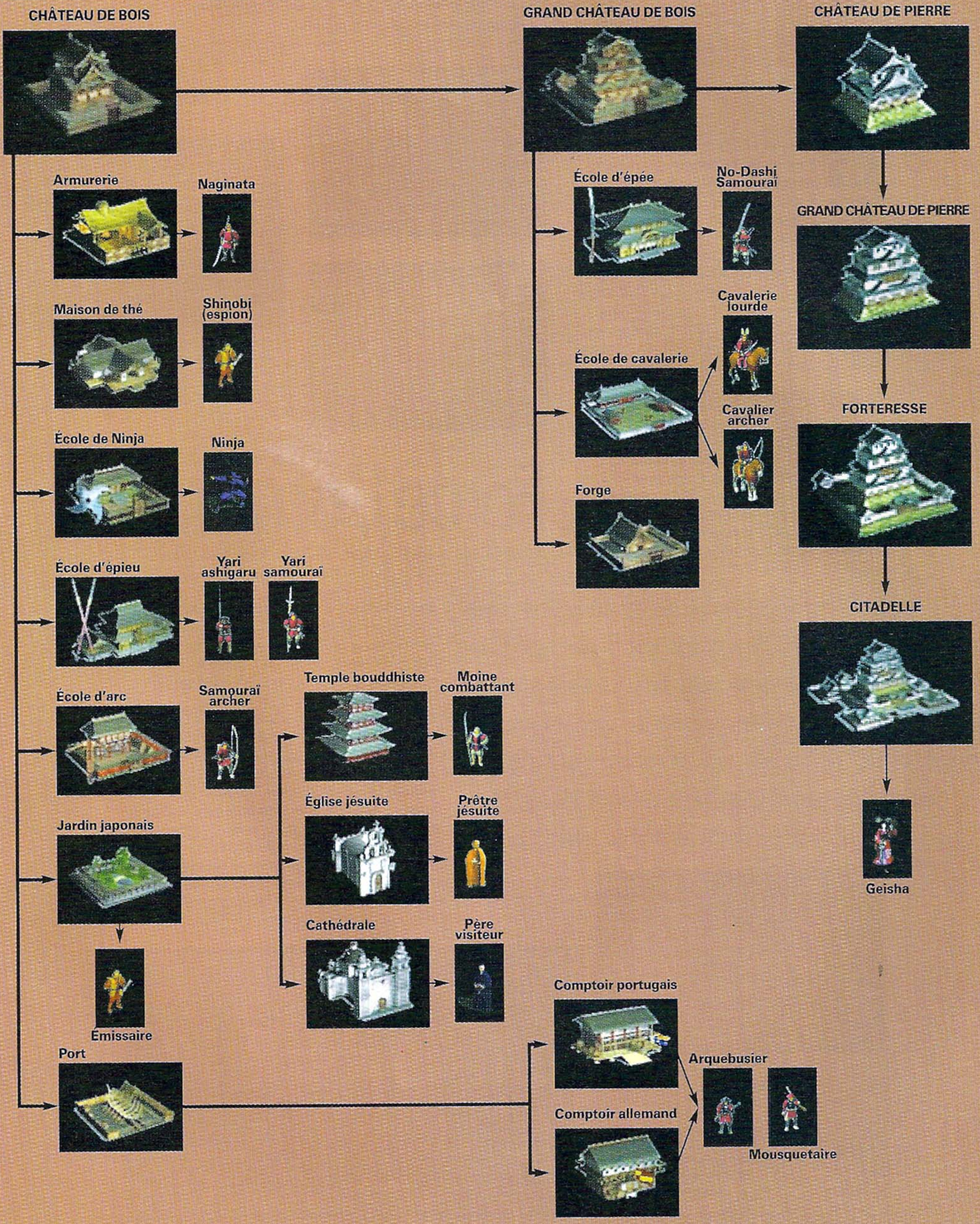
- \+ Intelligence Artificielle excellente
- \+ Interactivité avec l'environnement (météo, topographie, etc.)
- \+ Un jeu parfaitement fignolé
- − Pris séparément, les deux jeux s'avèrent un peu légers
- − Il est trop avantageux de diriger soi-même les batailles

90	92	90
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

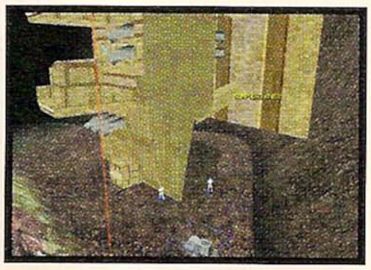
« Toutes ces jolies choses que vous allez construire et détruire »

« Toutes ces jolies choses que vous allez construire et détruire »

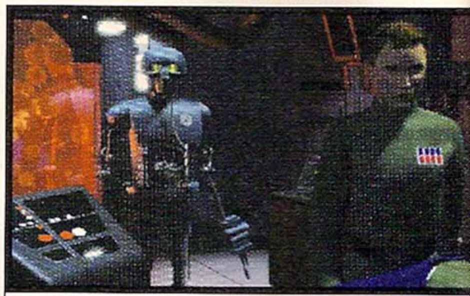
Voici l'arborescence de construction, un système qui nous est familier depuis Civilization ; les flèches signifient « Permet de construire ». Attention, ce schéma ne précise pas les améliorations possibles des bâtiments, exceptées celles du château :



Jouable sur Pentium II 300, Carte 3D
Éditeur LucasArts Développeur LucasArts États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1 à 4







Fait étrange : les scènes cinématiques sont d'une laideur rare. C'est Georges qui va faire la gueule.

Force Commander

Stratégie temps réel pour tout public - PC CD-Rom

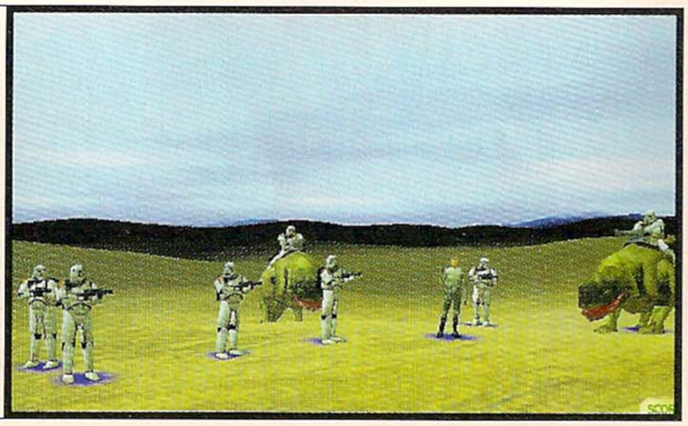
Après la sortie simultanée de deux jeux sous licence Episode One (l'un catastrophique et l'autre de faible niveau), il aura fallu attendre six mois de plus pour finalement voir arriver un jeu très moyen, et surtout tellement en retard qu'il est tiré, lui, de la première trilogie de Star Wars. Mais qu'est-ce qui leur arrive, chez Lucas ?

C'est de l'or pourtant, cette licence Star Wars, et avec un univers aussi riche et évocateur, il y a de quoi faire un grand jeu. Mais en alchimiste gâté, cet or, LucasArts s'amuse à nous le transformer en plomb. Voici donc Force Commander, les premières armes de ce développeur dans le genre de la stratégie en temps réel. Ça nous donne un jeu très inégal : novateur par certains côtés, totalement dépassé par d'autres. Il faut ici préciser que Force Commander est en cours de développement depuis incroyablement longtemps… ce qui expliquera qu'il soit si dépassé techniquement.

Il y a très longtemps, dans une autre galaxie technologique…

Le gros, l'énorme boulet que se trimballe Force Commander, c'est son moteur. Tout semble être parti d'une volonté très louable (c'est bien connu, l'enfer est pavé de bonnes intentions) : les développeurs voulaient faire de la vraie 3D, avec des reliefs, des unités aériennes, la possibilité de tirer en surplomb, tout ça servi par un système de caméra digne de ce nom, beau et pratique à la fois. Eh bien tout ça, leur moteur le fait. Le système de caméra est même carrément réussi, extrêmement pratique ; on dirige celle-ci à la main gauche avec 9 touches au clavier. Tout les mouvements sont possibles, du panoramique à la poursuite. On peut aussi attacher la caméra à une unité pour qu'elle la suive, dézommer jusqu'à une vue aérienne, pour zoomer jusqu'au grand plan sur une unité. Parfait, mais ceci a un prix : c'est lent, très lent. Exemple : pour naviguer d'un point à un autre de la carte, il faut cliquer sur la minimap et là… enfer… le temps de recalculer le graphisme, le jeu se gélifie littéralement. Ça peut durer jusqu'à une seconde, et je vous promet qu'une seconde, dans un jeu de stratégie temps réel… c'est très long, d'autant que c'est le genre de manipulation que l'on est appelé à





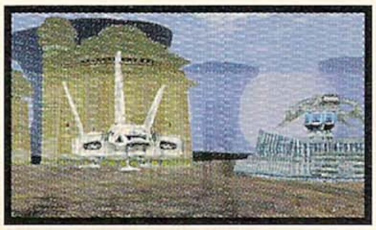
La plus grossière erreur des développeurs aura sûrement été de détailler les personnages à ce point (cela alourdit terriblement les calculs) : le zoom maximum ne sert absolument à rien, et finalement, c'est presque toujours la vue satellite que l'on utilise.

joystick — À voir sur le CD-Rom n° 115

répéter bien souvent au cours d'une partie. Enfin bref… leur moteur n'est simplement pas à la hauteur de leurs ambitions.

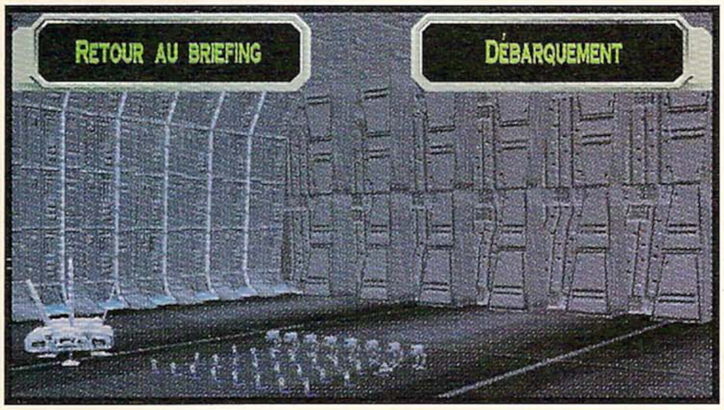
Il n'est possible de construire des tourelles qu'en de rares endroits… non signalés ! Il faut donc se balader sur tout le terrain jusqu'à se qu'un icone passe de rouge à vert. Mal foutu, ça.



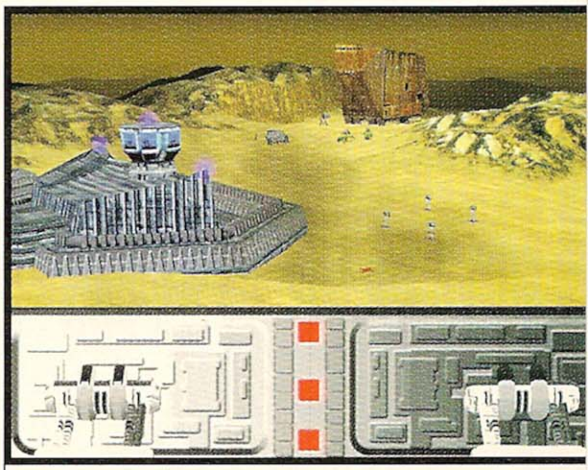


Accroche-toi au pinceau, je change d'échelle

Du point de vue du gameplay, Force Commander réserve quelques bonnes surprises. Déjà, on joue à différentes échelles (du simple fantassin jusqu'aux immenses quadrupèdes de combat), et c'est très agréable, ça donne beaucoup de vie, et un souffle épique au jeu. Dans le même esprit, l'échelle des bâtiments n'est pour une fois pas ridicule : il ne s'agit pas de minuscules cahutes d'où sortent, on ne sait trop par quel miracle, des centaines de chars lourds. Non, ici certaines infrastructures sont même gigantesques, l'équivalent d'un immeuble de vingt étages. Et si les différences d'échelle sont énormes, les fantassins restent cependant une unité clef puisqu'ils peuvent capturer les bâtiments. La gestion des unités est également assez novatrice ; plus question ici de ressources à exploiter. Tout marche avec des points de commandement qui vous sont alloués en fonction de la satisfaction que vous apportez à vos supérieurs. Ça se matérialise par la capture d'objectifs stratégiques tels que des mines ou des bunkers qui, selon leur importance, vous rapporteront plus ou moins de points à la minute. L'interface est presque irréprochable, avec un système de way points, des patrouilles, une très bonne utilisation de la molette de la souris, des raccourcis clavier intelligents, des fonctions d'escorte, 5 types d'attitudes associables aux unités (de pacifique à agressive), la formation de groupes d'unités qui supportent les ensembles communs, etc. Enfin, j'ai dit « presque » irréprochable… parce qu'il y a tout de même la barre de commandes, qui mange presque les deux cinquièmes de l'écran de jeu.



Bonne idée : en début de mission, il est possible d'acheter des unités supplémentaires avec les points de commandement non dépensés au cours de la mission précédente.

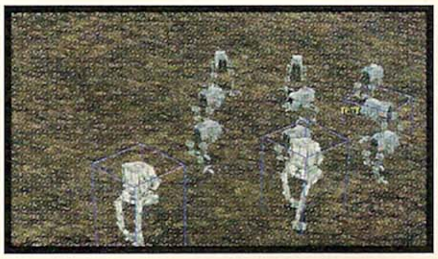


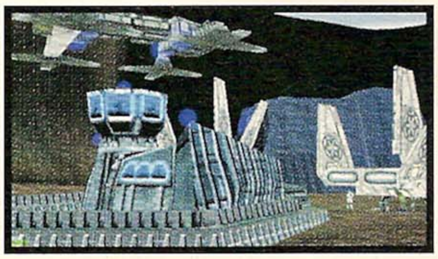
La barre d'outils de commande mange plus d'un tiers de l'écran… Totalement idiot ! D'autant qu'une option est proposée pour la faire disparaître… alors qu'elle est strictement nécessaire. Pourquoi ne pas l'avoir plutôt réduite ?

Les Jedi n'ont pas le sens du rythme

Le principal problème de gameplay réside dans le rythme : déjà, les missions sont longues et harassantes car il s'agit souvent de débusquer un ennemi solidement implanté. Mais surtout les renforts mettent un temps fou à arriver, et il n'est pas possible d'augmenter leur cadence de production. Du coup, les parties sont à la fois longues et molles… mais attention, en mode scénario (simulation de mode multijoueur seul contre l'ordinateur), l'I.A. est très agressive, ce qui redonne du nerf au jeu. Avantage d'un tel système : en multijoueur, la tactique gagnante ne consistera pas à accumuler un énorme paquet de centaines d'unités identiques et de foncer comme un gros lourdaud. Par contre, en solo, cela ralentit terriblement le jeu. Il faut parfois attendre jusqu'à dix minutes pour que de nouvelles unités arrivent. Quand on pense qu'il a déjà tendance à ramer, leur jeu, qu'en plus il est lent, sans parler des temps de chargement qui n'en finissent pas, il y a parfois de quoi donner de grands coups de tête dans son clavier. Puisque je vous le dis : avec de l'or, ils ont fait du plomb. C'est pas nul du tout, il y a plein de bonnes idées… mais on attend toujours le retour des bons vieux hits comme Lucas sait les faire… X-Wings, Dark Forces, Jedi Knight. Liste dans laquelle Force Commander n'a rien à faire.

monsieur pomme de terre





En Deux Mots

LUCAS S'ATTAQUE À UN NOUVEAU GENRE AVEC UNE RÉUSSITE TRÈS INÉGALE : D'EXCELLENTES IDÉES DE GAMEPLAY , UNE INTERFACE PRESQUE EXEMPLAIRE… LE TOUT DESSERVI PAR UN MOTEUR POUSSIF.

- + Différence d'échelles
- + Interface et gestion de la caméra
- − Le moteur graphique est trop lent
- − La barre d'ordres bouffe plus d'un tiers de l'écran !

70	75	77
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





MULTIJOUEUR
Réseau Local 8
Modem Direct OUI
Internet IP 8

Jouable sur PIII 500, 128 Mo Ram, Carte 3D récente
Éditeur EA Sports Développeur EA Sports États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1

F1 2000

SIMULATION DE F1 POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

F1 2000 est le seul titre à bénéficier de la licence portant sur la saison... 2000 justement. Cela sera-t-il suffisant pour que vous tombiez sous son charme ? Mmmmm pas sûr, et c'est bien dommage.

Tout content que j'étais, en recevant la boîte de F1 2000 ! Après tout, EA Sport nous a déjà gratifié d'un magique Superbike 2000 ; l'optimisme était donc de mise pour leur première simulation de F1. Comme vous le savez déjà, puisque vous venez de lire le « chapô », EA Sports a négocié l'exclusivité de la saison 2000. Cela signifie que vous retrouverez les toutes nouvelles écuries Jaguar et Williams-BMW, ainsi que le circuit d'Indianapolis aux États-Unis. Le menu principal propose de participer à une course immédiate, à un Grand Prix, ou bien encore à une saison complète. Bah la routine quoi, même pas un mode Carrière qui aurait pu mettre un peu de piment dans les spaghettis. Remarquez, les spaghettis au piment, ce n'est pas la joie non plus quand on y pense. Mais bon bref. Comme toujours, un bon test commence systématiquement par une petite visite des options graphiques. Le PC de test est un PIII 600 TNT2 Ultra, ce qui n'est pas de l'excrément de girafe. Vous avez noté avec quelle subtilité j'insiste sur la puissance de la config' ? Hum ? Vous comprendrez pourquoi très vite, si ce n'est déjà fait. Bref, nous voici en 1024x768, les nombreuses options graphiques plus ou moins poussées à donf. Je vous fais grâce des détails, la liste des réglages possibles étant vraiment longue. Je règle maintenant le réalisme à son paroxysme, en enlevant toutes les aides possibles et imaginables (anti-patinage, aide au freinage, indestructibilité, etc.). Je lance maintenant une course rapide sur le circuit de Monaco, le grand classique pour « crash-tester » les moteurs 3D. Après une légère attente, me voici dans l'habitacle de la Ferrari de Schumacher. Michael est dégoûté de s'être fait piquer sa place, et me le fait savoir en me murmurant quelques doux mots en allemand à l'oreille. Oui, j'avoue, je l'ai sorti un peu violemment de sa caisse, le bougre, genre je te braque la caisse au feu rouge. Mais bon, c'est un Allemand après tout, ce n'est pas si grave. Ah non, rectification, le mec qui parle ce n'est pas Michael mais Bob, qui est en train de réviser ses insultes teutonnes. Autant pour moi Michel, sans rancune ?



En route pour l'aventure

Qu'ai-je donc devant les yeux ? Un habitacle 3D, composé d'un volant, des deux mains fournies avec, et enfin de deux rétroviseurs. Ces derniers sont fonctionnels, et bénéficient d'un effet de flou assez réussi puisqu'il donne l'impression de regarder une image réfléchie. Remarquez cela tombe bien, c'est un peu la fonction d'un rétro. Diverses informations sont affichées sur le volant, comme la vitesse, le régime moteur, le rapport enclenché, la position, les chronos et le carburant. D'autres voyants servent de témoin lors de l'activation de drapeaux lorsqu'il est nécessaire de rentrer aux stands. Bon, jusque-là tout va bien, il ne reste plus qu'à enclencher la première et à attendre que les feux passent au vert. J'entends par là attendre que ces derniers donnent le départ de la course, et non pas qu'ils traversent la piste alors que le petit bonhomme est rouge. Allez relire la phrase précédente pour comprendre cette pitoyable vanne, je vous attends là. Ok, elle est assez mauvaise, mais je n'avais plus que ça dans le frigo. Bref, le vert apparaît enfin, et tout le monde s'élance vers le premier virage, un petit droit bien vicelard. J'enfonce la pédale à fond, ce qui a pour immédiate conséquence de me faire partir en vrille en plein milieu de la meute. Après m'être fait exploser l'engin par la moitié des concurrents, je vous confirme que c'était vraiment une mauvaise idée, le départ en héros. Un poil refroidi, je relance aussitôt une nouvelle course. Cette fois, je me la joue moins bourrin et je dose mon accélération. Là, je suis maintenant censé vous dire que tout se passe

bien, et que je viens de passer le premier virage en tête. Censé que je suis. Eh bien non, car un frisson d'effroi vient de me traverser l'échine. Le moteur 3D rame tellement, qu'il est impossible de piloter sereinement, entouré de tant de concurrents. Effectivement, le temps de latence entre ce qui apparaît à l'écran et vos commandes empêche tout simplement de piloter décemment. Bien déçu mais néanmoins très calme, je décide de retourner fureter dans les options pour soulager un peu le moteur. Après tout, j'ai peut-être été un peu exigeant.



La modélisation des voitures est excellente.



Les départs sont meurtriers pour le framerate.



Furetage et déception

Après avoir abandonné l'idée d'avoir des rétros fonctionnels, des voitures détaillées, une distance de clipping correcte, plus de 8 voitures affichées simultanément à l'écran, et enfin des bâtiments et des effets spéciaux trop nombreux, je relance une course. Je suis cette fois confiant en l'avenir, vu les sacrifices effectués. Funeste erreur, comme aurait dit notre regretté Louis. Louis de Funeste, pour ceux qui n'aurait pas capté. La vache, c'est la grande forme aujourd'hui (NDLR : mhhh... comment dire...). Bref, même topo, le jeu rame toujours. Ça commence à devenir inquiétant, cette histoire. Je descends la résolution jusqu'en 640x480, dans un état qui peut s'appeler le désespoir de cause. Je relance une nouvelle fois, et je vous le donne en mille Émile... ça rame. Je n'en reviens pas, et je commence à maudire les programmeurs. Puisque c'est comme ça, je vais me faire une séance d'essais, tout seul sur la piste. Je remonte les options graphiques au passage, parce que merde quand même alors, et j'attends avec anxiété le lancement du jeu. Et là, délivrance : tout rentre dans l'ordre. Le jeu est fluide, rapide, sans à-coup, bref, comme il devrait l'être avec les autres concurrents. Le fait que l'animation rame et saccade, même en 640x480, me fait toutefois penser que le moteur 3D n'est peut-être pas le seul en cause. L'I.A. des autres concurrents doit effectivement être également bien gourmande en termes de ressources. Il faut noter, à ce propos, que cette dernière n'est pas toujours très fine, et n'aurait pas souffert de bénéficier d'algorithmes plus sophistiqués. Il n'empêche que le résultat est là : à moins d'accepter de jouer dans des résolutions pitoyables, avec peu de détails et peu d'effets spéciaux, F1 2000 n'est pas jouable sur la quasi-totalité des machines actuelles. Même celle de Casque, un bi-Pentium équipé d'une Geforce DDR, a quelques difficultés à faire tourner le soft correctement. Argh, quel gâchis !

Oui, un beau gâchis

Car indépendamment de ce fiasco technique, F1 2000 n'est pas exempt de qualités. Les voitures sont très bien modélisées, comme le prouvent les photos qui agrémentent ce test. Écopes d'air, ailerons avant et arrière, roues (la gestion de leur rotation est vraiment superbe) et pilotes (on voit leur visage derrière la visière des casques, la tête bouge en fonction de la force centrifuge. La seule aberration concerne les mains qui, bien qu'en 3D, restent fixes et ne tournent pas en même temps que le volant !) sont bien foutus. Les circuits sont bourrés de bâtiments, également très bien modélisés. Détail amusant, les traces de pneus laissées par les voitures lors des freinages ou des sorties de route restent sur la piste, même après avoir quitté la partie. De temps à autre, vous verrez l'hélicoptère de la télé survoler le circuit, mais jamais au même moment ni au même endroit. Les déformations sont très convaincantes, et il est vraiment possible de réduire votre monoplace en bouillie. Les effets de particules (fumées et poussières) sont plutôt convaincants, mais les roues restent néanmoins désespérément propres lors des sorties de piste. Autre grande surprise, l'absence de météo. Ici, on ne court pas sous la pluie, ça doit salir les combinaisons. Bien que de nombreux réglages soient disponibles, on regrettera également l'absence de télémétrie. Mais le plus rageant, c'est que malgré ces défauts techniques, la voiture est très agréable à conduire. Le moteur physique gère très bien l'adhérence des quatre pneus, d'autant plus que les circuits bosselés le mettent à rude épreuve. Le feeling de pilotage est très agréable, et le mode solo permet vraiment de s'éclater sur la piste. Bref, tout ça pour dire que si le framerate avait été au rendez-vous, F1 2000 aurait sûrement connu un meilleur destin, mais là...

Fishbone



Des circuits riches en bâtiments. Trop riches ?





L'I.A. n'est pas toujours au top, mais cela peut donner des accidents sympa.

En Deux Mots

UN MOTEUR 3D POUSSIF GRÈVE LE PLAISIR DE JOUER À F1 2000, QUI POSSÈDE POURTANT D'INDÉNIABLES QUALITÉS. UN BEAU GÂCHIS COMME ON AIMERAIT EN VOIR MOINS SOUVENT.

- \+ Modélisation des voitures
- \+ Détail des circuits
- \+ Modèle physique
- − Un moteur 3D asthmatique
- − Un I.A. pas vraiment brillante
- − Pas de météo

56	89	66
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Certes Official F1 n'était pas le plus beau, certes Official F1 n'était pas techniquement parfait, mais nom d'un zorglub, cela faisait longtemps que l'on n'avait pas vu un tel gameplay ! Prise en main instantanée, moteur 3D software impeccable, le plaisir de jouer était immédiat. Avec F1 World Grand Prix (la vache, cela devient de plus en plus dur de ne pas se planter dans les noms, avec tous ces jeux de F1…), l'objectif visé par Lankhor est une fois enchore clairement défini. On garde le même type de gameplay (simu-arcade), et on améliore tout ce que l'on peut autour. C'est pourquoi le jeu n'a pas la prétention d'être la simulation la plus réaliste ou la plus aboutie qui soit. Nan nan nan. Une fois de plus, il s'agit de prendre du bon temps sans passer par une longue et fastidieuse période d'apprentissage. Et ceci est d'autant plus louable que cette simplicité d'accès ne rime absolument pas avec « réalisation du pauvre ». En effet, de gros efforts ont été fournis pour « rattraper » le retard d'Official F1 en la matière, qu'ils soient techniques ou bien graphiques. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils ont été payants, les efforts.

La vue du casque, très réussie.



F1 World GRAND PRIX

SIMULATION DE F1 POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Après avoir jeté un bon gros pavé dans la mare des simulations de F1 (avec Official Formula 1 Racing), Lankhor revient sur le devant du paddock avec la même réussite. L'effet de surprise en moins, il est vrai.





Tout beau, tout neuf

F1 World Grand Prix couvre la saison 1999. Cela signifie que vous pourrez brûler de la gomme sur les 16 circuits du Championnat, en étant le pilote de l'une des 11 écuries en lice. Comme il se doit, le menu principal propose de participer à une course rapide, à un Grand Prix et enfin au Championnat. Le reste des options concerne les réglages graphiques, le choix de l'écurie, et enfin les divers niveaux de difficulté et d'assistance au pilotage. Là enchore, je décide de faire mes premiers tours de roue sur une Ferrari, à Monaco, comme je l'avais fait pour F1 2000. Le temps de chargement est très correct (il varie toutefois en fonction du niveau de détails demandé), et quelques secondes suffisent pour se retrouver dans la monoplace. Le premier contact est plutôt bon. La vue interne affiche un « volant-jouet » sur lequel des diodes vous indiquent le régime du moteur. Les mains et les avant-bras sont animés et plutôt réussis en regard de ce que propose la concurrence. Les roues sont bien rondes et particulièrement bien texturées, puisqu'un simple coup d'œil suffit pour constater leur niveau d'usure. De même, les sorties de pistes déposent poussières et herbes sur ces dernières, les saletés ne s'estompant que très progressivement après plusieurs tours de roues. Dommage que la marque des manufacturiers de pneus n'apparaisse pas sur leur flanc interne, cela grève quelque peu la sensation de rotation. Hop, passons maintenant à l'extérieur de la voiture, afin de profiter du travail de modélisation. Et là pas de doute, nous sommes loin des voitures d'Official F1. Les châssis ne sont pas anguleux pour un sou, les ailerons sont très réalistes (chaque voiture possède une configuration d'ailerons arrière différents), on distingue les disques de frein derrière les jantes (lorsqu'ils deviennent rouges sous la pression des étriers), le visage du pilote est visible derrière la visière du casque. Nan vraiment, bon boulot messieurs ! Pour ce qui concerne les circuits, on retrouve la patte « jeux vidéo ». J'entends par là que l'on n'a pas l'impression de voir de la photo réaliste, mais cela n'enlève rien à la qualité intrinsèque du graphisme. Comme je le disais pour Official, c'est le style « vieille école ». Monaco est incontestablement le tracé le mieux modélisé, car très riche en immeubles, magasins, bâtiments officiels et autres routes parallèles. Les autres circuits sont un peu moins fournis en détails, mais restent néanmoins très agréables à regarder.

De la réalisation de maçon

À la différence d'Official F1, le moteur 3D a été entièrement réalisé en interne. Il est désormais uniquement accéléré Direct 3D, le mode Software étant passé à la trappe. Pleurez pas, cela vous donnera une bonne raison pour changer votre DX2-66. Une fois enchore, les p'tits gars de chez Lankhor ont fait du bon boulot. Certes, en 1024x768

95/98 · direct 3D

MULTIJOUEUR	
Réseau local	12
Modem direct	OUI
Internet IP	12

Jouable sur **PII 333, carte 3D**
Éditeur **Videosystem** Développeur **Lankhor France**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **2**

32 bits, avec détails et clipping au maximum, le jeu n'est pas super fluide sur mon brave PIII-600 TNT2 Ultra. Mais, et c'est là que l'on apprécie la créativité des programmeurs, un mode de réglage automatique des détails permet d'avoir constamment le meilleur rendu visuel possible afin d'avoir une animation rapide. C'est ainsi que le framerate est constamment idéal, sans perdre trois heures à passer en revue les diverses options à valider ou non. Mais rassurez-vous, ce système de bridage automatique ne se fait presque pas sentir, et vous n'aurez pas l'impression de perdre « brusquement » de la qualité visuelle en cas de coup dur (nombreuses voitures à l'écran, par exemple). Et puis il faut quand même remarquer que peu de moteurs donnent la possibilité de voir un circuit dans sa quasi-intégralité, pendant que toutes les voitures tournent, grâce à d'excellente vue aérienne. De plus, dans la vue externe, il est possible de tourner dans tous les sens autour de la voiture, dans une fluidité et une rapidité d'animation rarement vue. Pour peu que vous possédiez une GeForce et utilisiez la version T&L du moteur, cela en est presque trop rapide. Sur le plan des effets spéciaux, on parlera des reflets chromatiques sur les coques (un poil exagérés, pour un peu on mettrait des lunettes de soleil pour ne pas finir aveugle), des gerbes d'eau soulevées par la pluie (excellentes, on y voit que dalle, mais elle font ramer l'animation), des traces de pneus (pas extraordinaires), ou enchore des déformations (impossible de perdre des éléments, mais les pneus peuvent exploser, les roues et ailerons prennent du jeu en cas de choc). Si vous possédez une G400, vous pourrez admirer un effet de chaleur bien sympathique, au niveau des moteurs. La pluie est par contre décevante, les gouttes étant représentées par des traits gris. À l'ancienne, quoi. Le son des moteurs est dans la bonne moyenne, mais pour être franc, on a connu mieux. Le bruit des turbulences à haute vitesse est par contre toujours présent, et c'est une bonne chose. Les arrêts aux stands sont en retrait, car les mécaniciens en 3D sont ici remplacés par une séquence cinématique. Si cette dernière est bien mignonne, il n'empêche que rentrer dans des stands déserts, ça fait bizarre. Les réglages sont bien évidemment présents, et habillés par des séquences précalculées, correspondant au sujet traité. Un graphique permet de voir instantanément les conséquences de vos actes en termes de vitesse de pointe et de tenue de route. Bon esprit.



F1WGP, le jeu qui vous mettra sur les jantes.





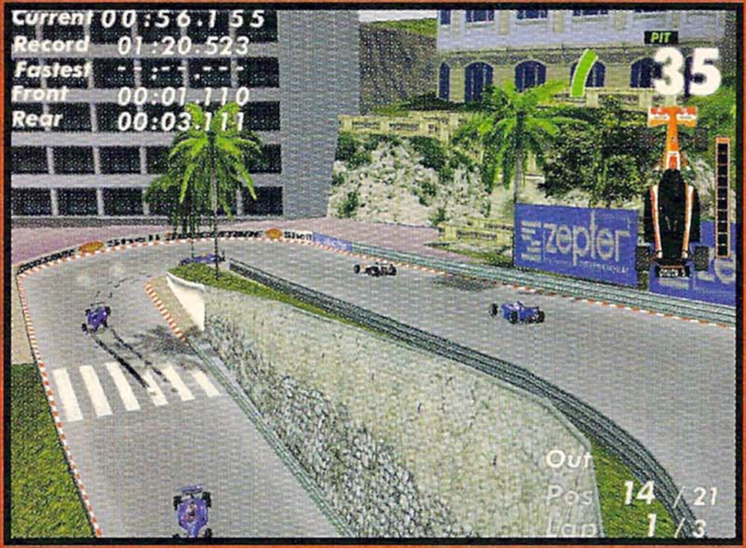
Plein de bonnes idées

On retrouve avec bonheur quelques gadgets déjà présents dans Official, en plus d'autres nouveautés : présentation des circuits à bord d'un hélicoptère, fenêtres pop-up qui s'affichent automatiquement quand il se passe un truc intéressant durant la course, quatre joueurs sur le même écran, pilote automatique qui prend votre relais quand vous avez besoin de vous repoudrer le nez en plein milieu d'une course, vue interne simulant le casque du pilote, ralenti qui permet de reprendre la main à tout instant, communication audio avec les stands (assez « light », toutefois). Comme je vous le disais en préambule, F1 World Grand Prix n'est ni une simulation, ni un jeu d'arcade. Il se situe pile poil entre les deux, et c'est pour cela qu'il est si plaisant à prendre en main. C'est pourquoi vous devrez penser à doser vos freinages et vos accélérations, bien que vous puissiez prendre des virages à fond. Ceci est d'autant plus vrai en mode Simulation, car un blocage de roues, associé à un petit coup de volant, vous enverra vite fait dans les gravillons. Parlons, pour finir, de l'Intelligence Artificielle des pilotes, largement améliorée pour l'occasion. Les autres concurrents vous évitent avec classe (quitte à sortir de la route), n'hésitent pas sortir de leur trajectoire pour doubler, ne déboîtent plus sans aucune raison, c'est du tout bon. Voilà pourquoi Lankhor a remporté son pari, une fois de plus : en offrant un soft agréable à jouer, joli à regarder et qui est cette fois très bien réalisé. Cool !

Fishbone



Le ralenti permet de reprendre la course à tout moment.



Monaco est le circuit le plus complet en termes de modélisation.

En Deux Mots

UN GAMEPLAY À MI-CHEMIN ENTRE LA SIMULATION ET L'ARCADE PERMET À F1 WORLD GRAND PRIX D'AMUSER SON PUBLIC RAPIDEMENT. DE PLUS, LA RÉALISATION N'EST PAS EN RESTE, CE QUI NE GÂTE RIEN. LES INTÉGRISTES DE LA F1 SERONT DÉÇUS, MAIS TOUS LES AUTRES COMBLÉS.

- + 4 joueurs sur un même écran
- + Un moteur 3D qui respire
- + Un gameplay attachant
- − Certains circuits un peu « pauvres »
- − Une météo pas extraordinaire
- − Les stands tout vides

86	85	85
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Ze COMPARATIF

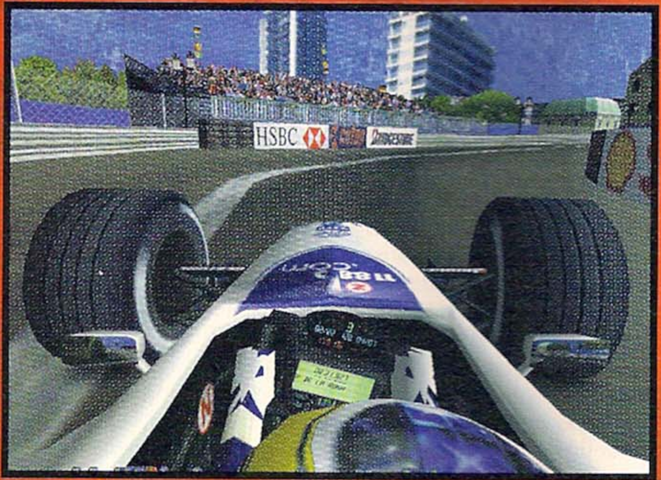
Deux jeux de F1 testés dans le même numéro, alors que Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 vient de sortir en gamme Budget, cela nous a donné une sacrée envie de comparer tout ce beau monde. Car en plus de vous aider à y voir un peu plus clair, cela permet au passage de remettre quelques pendules à l'heure.

F1-2000 EA SPORTS

LES VOITURES PREMIER

Les châssis des voitures sont très bien modélisés. On remarque les grilles de protection situées devant les entrées d'air, les ailerons avant fidèles aux originaux, le nom des manufacturiers de chaque côté des pneus, les textures précises et fines. Seuls les ailerons arrière, tous identiques, et les mains statiques du pilotes ternissent le tableau. F1 2000 termine cependant en première position.

F1 2000



LES CIRCUITS PREMIER

La palme de la modélisation des circuits lui revient sans sourciller, car les détails graphiques sont légion, les objets 3D à la fois nombreux et variés, les pistes bosselées, et enfin les bitmaps d'horizon impeccablement intégrés à l'ensemble. Tout cela donne une touche photoréaliste à F1-2000, ce qui en fait le plus abouti dans le domaine.

F1 2000



LE RÉALISME PREMIER

Le modèle physique est excellent, dans le sens où l'adhérence et les diverses forces sont très bien gérées. Les roues se bloquent indépendamment les unes des autres, et le feeling de pilotage est vraiment très agréable (tout du moins avec un périphérique à retour de force). Seule l'I.A. des concurrents n'est pas toujours exempte de défauts. Toutefois, son moteur physique lui permet de conserver la première place.

LA RÉALISATION TROISIÈME

Nous voilà au cœur du problème. Car malgré toutes ses qualités, F1 2000 souffre d'une réalisation qui lui est indigne. Le moteur 3D (sûrement aidé par son pote de l'I.A.) met à mal les PC les plus puissants, offrant un framerate tout simplement impropre à la jouabilité dès qu'il y a plus d'une voiture à l'écran (et la vôtre en plus). Nous avons là l'un des plus beau gâchis ludique de l'année.

F1 WORLD GRAND PRIX LANKHOR

LES VOITURES SECOND

Malgré un nombre de polygones conséquent, F1WGP ne prend que la seconde place.
Les textures sont un poil moins précises que dans F1 2000, le volant et les roues font plus « jouets ». En revanche, bon point en ce qui concerne les ailerons arrière (diverses configurations possibles), les axes de roues, les jantes (lorsque le pneu a explosé) et les disques de freins.

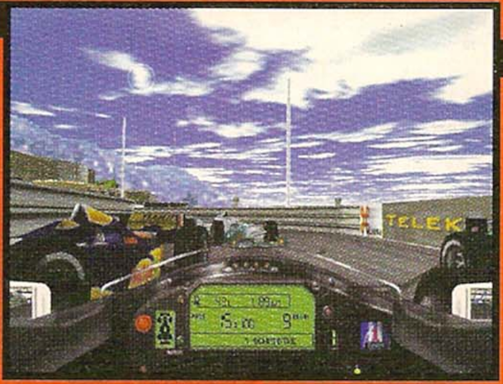
F1 WORLD GRAND PRIX



LES CIRCUITS **SECOND**
Cette seconde place est principalement attribuée pour la modélisation du circuit de Monaco, car MGPRS2 est très loin d'être ridicule dans le domaine. Les circuits de F1WGP manquent parfois de détails, mais cela reste quand même globalement d'un très bon niveau.

LE RÉALISME **TROISIÈME**
Cette dernière place n'est pas une surprise, puisque le réalisme n'est pas le credo de F1WGP. Ici, on navigue avec réussite entre l'arcade et la simulation, ce qui a pour conséquence de proposer un gameplay accessible au plus grand nombre. Ce manque de réalisme n'est donc pas un défaut, mais plutôt une alternative aux simulations élitistes.

LA RÉALISATION **SECOND**
Le moteur 3D est tout à fait performant, pour peu qu'on le laisse se dépatouiller tout seul avec les options graphiques, à valider ou non. Un framerate optimum est ainsi assuré en permanence, ce qui une fois encore renforce une jouabilité sans défauts. Enfin, le moteur 3D est optimisé pour le Transform & Lightning (GeForce), ce qui est encore assez rare aujourd'hui.



MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2



F1 WORLD GRAND PRIX

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

UBI SOFT

LES VOITURES **TROISIÈME**
Bien que d'aspect encore respectable, il est clair que les voitures de MGPRS2 manquent aujourd'hui de polygones, en regard de leurs petites camarades. Les roues sont un poil angulaires, tout comme d'autres parties du véhicule. Autre faiblesse, les cockpits en 2D, ça fait quand même un peu bizarre de nos jours. Bah le temps est passé par là...

LES CIRCUITS **TROISIÈME**
Là encore, MGPRS2 est loin d'être ridicule, malgré sa troisième position. Il suffit de regarder les photos du circuit de Monaco pour s'en convaincre. Certes l'ensemble est un peu carré, mais les textures sont toutefois de très bonne qualité. Rares sont les jeux qui peuvent se targuer d'avoir aussi bien vieilli.

LE RÉALISME **SECOND**
En ce qui concerne le contrôle de la voiture, il est clair qu'après avoir joué à F1 2000, celui-ci semble plus aisé. La voiture part moins facilement en tête-à-queue, et semble mieux accrocher le bitume. Par contre, l'I.A. est nettement supérieure à celle de F1 2000, car la réaction des pilotes adverses est toujours très crédible.

LA RÉALISATION **PREMIER**
C'est une grande leçon de programmation que nous avons là, puisque le moteur 3D est un modèle du genre. Avec des détails graphiques poussés au maximum, tous les concurrents étant présents sur la piste, le jeu est parfaitement fluide en 1280x1024 ! Ok, le nombre de polygones à afficher est inférieur à celui des concurrents, mais il n'empêche que le résultat est là : MGPRS2 passe où les autres trépassent.



MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

CONCLUSION

Quitte à faire grincer quelques dents, voici ce que le joueur désireux d'acheter (aujourd'hui) un jeu de F1 réaliste devra faire : prendre sa carte bleue, aller tirer 100 balles au distributeur du coin, et profiter d'une simulation qui a non seulement bien vieilli, mais qui en plus fait la chique aux p'tits jeunes en termes de framerate (Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 est effectivement passé à 99 F depuis peu).
F1 2000, tout aussi beau et réaliste qu'il soit, ne peut se targuer d'être jouable en 640x480, ce qui l'élimine définitivement de la liste des prétendants (en attendant un patch salvateur, qui sait ?). Quant à ceux qui souhaitent piloter sans se prendre le casque, le choix s'impose de lui-même, et c'est F1 World Grand Prix. Voilà, il ne reste plus qu'à attendre Grand Prix 3, que l'on attend impatiemment au tournant, vous vous en doutez bien.

Fishbone

MULTIJOUEURS	
Réseau Local	8
Modem Direct	2
Internet Serveur	8

Jouable sur Pentium II 300, 64 Mo Ram
Éditeur Electronic Arts Développeur Westwood Studios états-unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 8

Command & Conquer
Mission Hydre

STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Westwood nous fait retrouver avec plaisir un C&C qui possède pourtant un look plutôt vieillot face à ses concurrents.

Mission Hydre se présente comme le premier add-on de C&C : Soleil de Tiberium, le célèbre jeu de stratégie en temps réel de Westwood. Proposant deux campagnes, des cartes et des unités supplémentaires, il vous introduit dans un nouveau volet de la guerre entre le GDI et le NOD. Kane, le chef du NOD, est mort ou disparu, et son groupe est complètement éparpillé. Qu'à cela ne tienne, Slavik, son général, essaye de réunir les différentes factions, conseillé par le cerveau Cabaal. À vous de l'aider ou de l'en empêcher. Les dix-huit missions du mode Campagne vous entraînent dans des scénarios pré-établis, qui vous demandent bien autre chose que de construire une base ou rayer tous les ennemis du niveau. En effet, les cartes sont soigneusement élaborées pour vous entraîner dans des challenges souvent mortels, que ce soit côté GDI ou NOD. Essayez de sauver une bande de civils des griffes de mutants déchaînés, et vous aurez compris le problème. Le nombre et la variété des bêtes issues du Tibérium se sont multipliés, et certaines missions n'ont pour but que de les combattre dans des situations souvent désespérées. Pourvues de pouvoirs spéciaux, les dégâts qu'occasionnent ces bêtes sont particulièrement dévastateurs, et les humains et leurs machines sont loin d'avoir l'avantage. Alors, quand le NOD réussit à créer une nouvelle série de mutants qui lancent des roquettes et se régénèrent à proximité du Tibérium, la guerre n'en devient que plus sanglante. Les nouvelles unités permettent de rééquilibrer les deux camps. Dans le premier volet, les critiques des joueurs portaient sur la puissance de l'artillerie NOD. Du coup, elle a été revue à la baisse et le GDI se voit doté d'un engin dont la cadence est plus soutenue, mais la portée inférieure. Les mines magnétiques représentent le moyen de suivre l'adversaire à la trace. Une fois placées à terre, si un véhicule passe à leur proximité, elles se collent à lui et vous montrent le chemin qu'il parcourt. L'infanterie volante a évolué : elle détecte les unités furtives et oblige les engins enterrés à faire surface. On se sent tout à coup moins démuni face aux armées furtives de l'adversaire. Pour un add-on, les missions structurées offrent un niveau de difficulté assez complet : vous n'arriverez plus du premier coup à venir à bout de l'objectif qu'on vous a assigné. Alors, si au début on trouve le défi sympa, au bout du dixième essai, on commence à revenir sur ses positions. Pourtant, en général, il suffit de trouver le petit truc pour que la mission se déroule sans problème. Si, par exemple, on vous assomme continuellement de missiles, le meilleur moyen de les éviter est d'envoyer une fine équipe capturer l'installation gênante. Faites une croix sur l'attaque en masse, elle ne sert plus à rien ; vous devez faire comme à la belle époque en cherchant le moyen de vaincre pas à pas. Le graphisme n'a pas évolué. Les nouvelles structures, comme l'usine de guerre mobile, offrent certes des animations sympas mais on est toujours loin de la beauté d'un Total Annihilation. Pourtant, s'éloignant du froid esthétisme des derniers softs de stratégie, on redécouvre un C&C attachant qui vous prend aux tripes. Les ricanements de l'I.A. adverse à propos de vos chances de vaincre ont de quoi vous donner envie de lui rentrer dedans. Mais le suivi de vos unités, avec la prise d'expérience qui les rend plus performantes, vous motive pour préserver vos soldats aussi longtemps que possible.
Au final, Mission Hydre est un add-on assez complet grâce à ses évolutions, son mode multijoueur domination du monde qui sépare les joueurs en deux camps, et surtout ses dix-huit missions. Certes, le gameplay n'a guère changé depuis le premier C&C mais c'est pour ça aussi qu'on l'apprécie. Quand on l'apprécie.

Kika



Les villes parsèment les cartes. Dans certains scénarios, vous y découvrirez des résistants qui vous protègeront et vous donneront des indications sur leur territoire.



Pour ramener des civils à un point donné, il suffit de leur ouvrir le chemin.



Une vague d'attaque de mutants, et c'est la fin des haricots.

En Deux Mots

Mission Hydre se montre à la hauteur de C&C, avec des petites campagnes complexes qui demanderont à plus d'un joueur de se creuser la cervelle. Un challenge sympa même si on n'a pas de grosses nouveautés à se mettre sous la dent.

- + Des camps plus équilibrés
- + Les missions scénarisées
- − Peu d'unités supplémentaires
- − Pas d'évolution technique

67 TECHN | 77 DESIGN | 83 INTÉRÊT

Ennemy Engaged
COMANCHE HOKUM

SIMULATION D'HÉLICOPTÈRES POUR TOUS JOUEURS ET EXPERTS - PC CD-ROM

Après Team Alligator, voici une autre grande simulation d'hélicos qui pointe son nez à l'horizon. Mais cette fois, campagnes dynamiques et grand réalisme sont au rendez-vous.

Les simulations de vol se suivent et se ressemblent, à quelques exceptions près. Même s'il ne fait pas dans l'innovation, Comanche/Hokum offre un condensé de ce qu'il y a de mieux en la matière. Un essai pas tout à fait transformé avait eu lieu avec Apache Havoc du même développeur. Ce titre avait connu un succès commercial pour le moins restreint, malgré de grandes qualités. Son principe, identique à celui d'Ennemy Engaged, était d'offrir aux mains du pilote amateur deux appareils antagonistes (le Comanche américain et l'Hokum russe), de façon à faire découvrir aux joueurs deux philosophies de vol fort différentes. Un pari réussi, puisqu'à ce jour d'autres programmeurs, comme ceux de Novalogic, ont emboîté le pas. Mais Comanche/Hokum n'est pas que cela. Il propose aussi un moteur graphique capable de générer un terrain d'une complexité peu ordinaire, et de recréer une véritable guerre devant nos petits yeux d'enfants (un peu pervers, il est vrai).

95/98 — direct 3D

MULTIJOUEUR	
IPX	4
RÉSEAU LOCAL	4

JOUABLE SUR PENTIUM II 400, 64 MO RAM
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR RAZORWORKS ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO



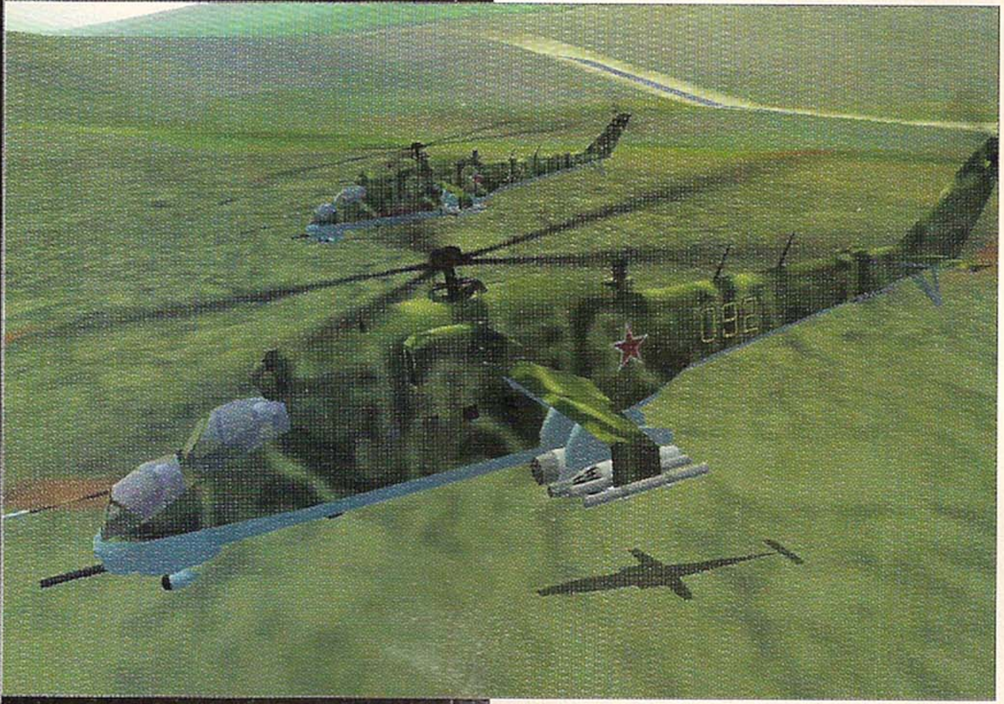
Le cockpit de l'hélico russe : on n'y aura jamais vu autant de choses.

Un moteur au top niveau

Vladimir, CAP de boulanger à l'université de Moscou.



Comanche/**Hokum** est **la plus** réussie des simulations **d'hélicoptères réalisées** à ce jour.





Contrairement aux simulateurs d'avions plutôt orientés dogfight et qui, à quelques exceptions près (Fighter Squadron), font fi d'une bonne représentation du terrain, Comanche/Hokum a pris le parti de se payer les plus beaux paysages de tout le genre. De jour comme de nuit, on se balade au-dessus de zones modélisées grâce à des points d'élévation, ce qui assure une fidélité extrême de tout ce que l'on survole. Les textures du sol, sans être innombrables, remplissent diablement bien leur tâche. Mais la véritable nouveauté concerne le survol à basse altitude, au cours duquel l'aspect graphique s'améliore au lieu de se dégrader. Oui, vous avez bien lu. Grâce à cela et à la fluidité du moteur, l'impression de vitesse à quelques mètres du sol reste inégalée jusqu'ici. Le seul point sur lequel je reste mitigé concerne les forêts et bois, toujours représentés grâce au vieux truc du polygone bordé d'arbres qui sont eux en « vraie 3D ». Bon, c'est pas du pire effet il faut le dire, mais à l'époque du Transform and Lightning (qui est justement géré par Ennemy Engaged), on aurait pu enfin trouver autre chose de plus ragoûtant. Autre petit point négatif : les abords des rivières et routes ne sont pas trop réussis. (Bouh ! les vilains !) Comanche/Hokum fait enfin honneur à l'homme de la ville que je suis. Ces dernières, qui s'étendent sur des kilomètres, sont composées de buildings et constructions que l'on pourrait presque croire uniques si on habitait au pays de Collargol et qu'on était bien naïf. Enfin, rien de bien changé par rapport à Apache Havoc, qui nous avait déjà offert un semblable luxe de détails.

Aux commandes de la bestiole

Le pilotage des appareils de Comanche/Hokum fait sans aucun doute partie des réussites du jeu. Jusqu'à ce jour, il était bien difficile de trouver une simulation réunissant une facilité d'apprentissage du vol et un certain réalisme. Outre un modèle de vol de plus en plus complexe (que la plupart des jeux commencent à intégrer), s'il est un paramètre qui n'est pas souvent pris en compte, c'est bien celui de l'immersion du joueur dans l'appareil virtuel. En effet, s'il ne fait aucun doute que le maniement d'un hélico dans la vraie vie est un poil plus compliqué que ce qui est présenté dans un jeu vidéo, on oublie souvent que les simulateurs de vol ne peuvent pas tout reproduire, comme la force de gravité, la force centrifuge et l'accélération qui sont autant de points de référence pour le vrai pilote. Ainsi, à chacun ses petits problèmes, et le pilote virtuel a souvent fort à faire pour maintenir un appareil en palier ou pour bien « sentir » un taux de descente. La seule aide fournie par les simulations est visuelle. Coup de bol, cet aspect est particulièrement prononcé dans Ennemy Engaged, grâce à un cockpit virtuel du plus bel effet. On dirige la vue grâce au « chapeau chinois » (obligatoire) du joystick et, après dix minutes, regarder à droite et à gauche est devenu aussi naturel que dans la vraie vie, et le pilotage devient plus aisé que dans toute autre simulation. Le vol proprement dit est un petit délice. La prise en main des appareils est quasi immédiate et, en une ou deux heures, on maîtrise parfaitement le pilotage des deux engins. La façon d'évoluer du Comanche et de l'Hokum est différente. Le premier est un petit bijou d'électronique, qui dispose, malgré son carénage, d'un cockpit très agréable avec une vision excellente. Le second, beaucoup plus maniable, n'est pas un must de l'ergonomie aéronautique. À la limite, il faut voler de travers sur l'axe de lacet pour obtenir une bonne visibilité. Le seul gros défaut de cet aspect du jeu est qu'idéalement il faut posséder un throttle séparé du joystick. En effet, le réglage du pas collectif est très sensible et demande une échelle très large pour être réglé au poil près. Cependant, certaines options du pilote automatique permettent de se mettre en palier d'une façon plus ou moins systématique. Dans le même esprit, on trouve des modes de tenue d'altitude parfois salvateurs.



Le vol de nuit n'est pas en reste par rapport à l'ensemble du jeu.

Des modèles **de vol** de deux **hélicoptères** dissemblables fort **bien rendus.**

La guerre, totale

Pour faire dans l'original, Ennemy Engaged ne nous offre pas de mode d'entraînement. Le fait est assez étrange, mais on rencontre tout de même des périodes de vol dans des environnements exempts de tous dangers. Pour se faire la main, on pourra toujours se lancer dans un mode Skirmish, afin de découvrir les principes de base et avant d'aller vers quelque chose de plus dangereux. Ennemy Engaged nous offre trois campagnes dynamiques. Pour tout vous dire, lorsque j'ai vu l'écran d'édition de l'une d'elles, j'ai eu la curieuse impression d'être face à un Total Air War en version hélicoptère. Ici, c'est un véritable conflit armé qui se déroule devant nos yeux. Les unités des protagonistes sont déclinées sous toutes les armes (piétaille, blindés, logistique, aviation, artillerie, marine) et les éléments qui les composent n'ont de cesse de bouger, de tirer, de se déplacer, bref, de faire semblant de vivre. Pour s'en convaincre, une caméra intelligente très semblable à celles des jeux de DID va nous donner un aperçu des différents éléments du champ de bataille. Le système de missions intégré aux campagnes rappelle de loin celui d'EF2000 : une liste d'affectations à pourvoir apparaît dans une colonne en temps réel (les missions que vous ne remplirez pas se trouveront d'autres pilotes) et laisse au joueur une grande latitude quant au type de jeu qu'il veut pratiquer. La variété des tâches est impressionnante : outre les missions classiques, vous serez amené à remplir des missions de logistique (transfert), d'escorte, de reconnaissance, d'insertion. En bref, un joli panel de tactiques militaires qui collent à la peau des deux hélicos proposés. Le planificateur de missions est d'une simplicité exemplaire, tout comme l'écran d'armement, et n'occasionnera pas un gros investissement au niveau de vos neurones.
Le déroulement de la guerre se fait selon une logique implacable : avancée des blindés, percée des lignes ennemies, prise de positions stratégiques (ponts, intersections, hauteurs, villes) et suit l'art de la guerre de A à Z. Lors d'un vol, quantités de détails surprennent : colonnes de blindés phares allumés évoluant sur une



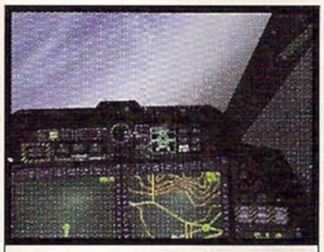
Pour les maniaques de Windows Blind ou des outils de customisation, on pourra mettre sa propre skin sur les pilotes. Oui, c'est vraiment inutile.

Comportements troublants

La cerise sur le gâteau concerne l'I.A. des participants. Les premières constatations se font, bien évidemment, avec les ailiers. Lors des formations, ces derniers volent à vos côtés et ne se contentent pas de copier vos mouvements : eux aussi essayent d'optimiser leur propre vol en gardant une certaine indépendance. Mieux encore, lors des combats, ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour survivre et éviter de se mettre à découvert. En effet, ils n'hésiteront pas à profiter du moindre bosquet ou de la plus petite aspérité pour tirer et se cacher, adoptant les tactiques de base en vigueur dans la cavalerie moderne. L'une des variables prise en compte pour la gestion du comportement des unités est la perception, amenée en visu ou grâce aux radars. Ainsi, il est tout à fait possible d'être surpris par des hélicos ennemis arrivant à six heures. Mieux encore, la ligne de vue est gérée au micron près et profite notamment au balayage radar qui, pour l'une des toutes premières fois, ne verra plus à travers les pierres ou autres obstacles. C'est fou ce que l'on peut rendre un jeu réaliste en introduisant deux ou trois limitations. C'est aussi ces dernières qui amèneront les appareils ennemis à contourner une colline pour tenter de nous prendre de flanc ou une D.C.A. mobile à se placer sur une élévation.



Les colonnes de chars bougent par factions, se déplacent et prennent position à des endroits stratégiques.



Les effets atmosphériques, somme toute peu nombreux, ne sont pas trop laids.

Les bâtiments de la Marine n'échappent pas à la profusion des détails.





En cas de missile trop affectueux, ne jamais négliger les contre-mesures.

route la nuit, batteries d'Horvitzer sur des hauteurs faisant feu sur une ville à quelque 15 kilomètres, avions de transport de type Hercules larguant du ravitaillement au-dessus d'une base alliée. Voilà tout ce qu'il faut pour nous distraire, lors des vols qui pourraient à la longue devenir ennuyeux et routiniers. Au sol, des hommes armés de fusils ou de lance-roquettes participent eux aussi au combat et constituent les plus petites unités présentes sur le champ de bataille.Ne remplissant pas le seul rôle de cibles, ils font feu sur tout ce qui bouge et peuvent même provoquer quelques dangers. Pour ajouter encore à l'ambiance, Comanche/Hokum génère la météo. D'une zone à l'autre, le temps peut changer radicalement : on passe d'un temps de flotte à des précipitations, ou on se retrouve subitement dans une région venteuse. L'intensité de ces effets varie et va de la simple bruine à l'orage, dans les règles de l'art. Malgré cela, les effets atmosphériques (nuage à basse altitude, brouillard) sont absents, mis à part ceux englobant les lever et coucher du soleil. Le vol de nuit est un morceau de bravoure à lui tout seul, ne serait-ce que pour le nombre d'effets qu'il offre lorsque le paysage est vu à travers l'intensificateur de lumière. Dans ces conditions de mauvaise visibilité, on adopte bien vite des habitudes qui sauvent : éviter de raser les montagnes, éteindre les lumières de positionnement, et utiliser des formations où les appareils sont éloignés les uns des autres et décalés sur le plan horizontal. Bref, comme dans la vraie vie.



Un modèle de dégâts apparant est géré, qui concerne principalement les pales.

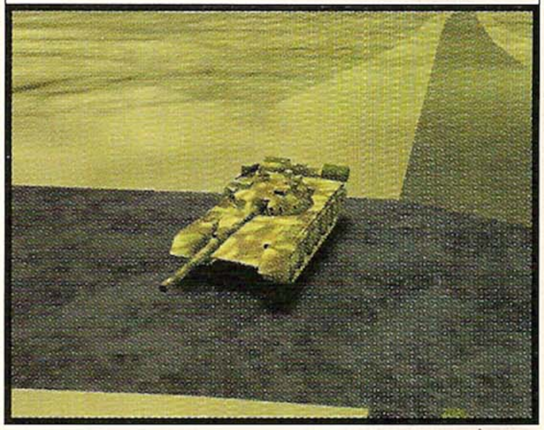


Un avion de transport se prépare à larguer du ravitaillement au-dessus d'une piste.

Plaisir visuel

Le cockpit virtuel (ombré en temps réel) est le meilleur que j'ai vu jusqu'à présent. Non seulement tous les instruments sont fonctionnels et s'affichent sous tous les angles, mais l'habitacle est reproduit avec tout ce qu'il renferme, pilote y compris. Ce dernier, loin d'être un simple pantin, bouge de tous ses membres, manie manche, tire sur la commande du pas collectif, agit sur les pédales. Ce petit compagnon virtuel est d'autant plus impressionnant que, dans l'hélico russe, il suffit de jeter un coup d'œil pour le voir assis à côté de vous. Le comble du fun est de s'éjecter avec une vue de caméra interne : on voit alors nos copains exécuter la procédure avec moult détails et un poil d'appréhension dans le regard. Ce luxe de détails est également présent dans le reste du jeu. Ainsi, ce souci de réalisme dans la modélisation des véhicules va jusqu'à faire apparaître un détail spécifique à son alter ego réel : un train d'atterrissage qui entre dans un fuselage et ce dans le bon sens et à la bonne vitesse, ou un lanceur SAM qui déploie deux ou trois trucs

Un moteur gérant les paysages vraiment excellent, sauf en ce qui concerne les routes et les rivières.



Le Comanche, un must du design et de la discrétion.





Non, vous ne rêvez pas, c'est bel et bien un cockpit virtuel. Oui, tout fonctionne pour de vrai.

Trois campagnes **dynamiques** autorisent **des types de** missions très **variés.**

Simulation en bonne et due forme

Du côté des appareils, on trouve une pléthore de systèmes de bord gérés et interdépendants. Les systèmes de visée des deux hélicoptères sont dotés d'une philosophie diamétralement opposée, et leur apprentissage devra se faire séparément. Pour gérer les dégâts des tirs et collisions, les deux appareils disposent de points de dégâts répartis selon leur structure. Chaque partie, surtout si elle est électronique, peut tomber en panne ou connaître des dysfonctionnements. Les abus, lors du vol, comme l'échauffement d'un moteur en sur-régime, sont aussi pris en compte aux côtés de phénomènes purement physiques comme l'effet de sol ou le décrochage de la voilure. Le fonctionnement de l'électronique de bord est sujet à toutes sortes de conditions pour opérer à son maximum. Ainsi, des blindés repérés à grande distance, à la limite des radars, pourront tout aussi bien se révéler être des alliés, en cas de panne des identificateurs. Les dommages collatéraux ne sont pas rares, les tirs fratricides non plus. Pour les éviter, il faudra se servir des caméras thermiques, ou alors apprendre à reconnaître toutes les silhouettes de ce qui rampe, surnage ou vole ; ou encore se munir d'un guide Jane's, dans le style « Mille et une silhouettes de méchants tanks communistes ».





Les hélicos sont représentés avec un certain luxe de détails.

L'escroquerie des sous-bois en vraie-fausse 3D.



avant de se mettre en position. Le moteur graphique du jeu est tout bonnement incroyable. Non, ce n'est pas un simple effet de style, car la bêta que j'ai testée tournait en 1024 * 768 tous détails graphiques au maximum et ce sur un bête Celeron 466, à l'aide d'une pauvre carte ATI Rage 128 et le tout autour de 25 images par seconde. Bien entendu, à certains moments (survol d'une ville, présence de 10 hélicos dans le champ de vision), tout tombait à une vitesse un peu plus normale. Mais force est de constater que, du côté technique, tout va très bien.

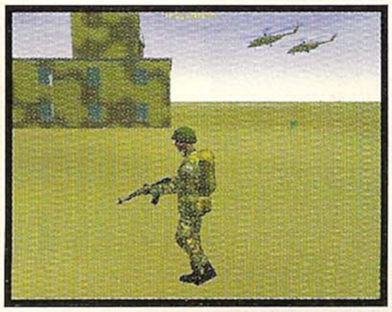
Une excellente impression générale

La guerre est loin d'être silencieuse. Ça tombe bien car le jeu renferme de continuels effets sonores. Seule la musique, probablement composée par un groupe folklorique de bourrée monégasque, est à proscrire totalement. Les autres sons et effets sont remarquablement bien localisés, et on peut à tout moment situer les ailiers pour peu qu'ils ne se trouvent pas immédiatement au-dessus de soi. Côté ambiance de guerre, on est plutôt bien servi puisque, si l'on coupe le son des moteurs, on peut entendre au loin les déflagrations des canons. Mieux encore, la radio est réglée sur les communications de tout le détachement, ce qui permet de suivre les opérations en temps réel. Bon, bien sûr, il faut s'accrocher parce que c'est en anglais et que c'est un peu confus, mais avec de l'entraînement on y arrive. Pour conclure, Comanche/Hokum est un petit must comme on n'en voit pas souvent. À tous les points de vue, il devient le leader de la simulation d'hélicoptères tant dans le domaine du réalisme que de la représentation des paysages ou d'un conflit. À dire vrai, seul Longbow II de Jane's pourrait se rapprocher tant bien que mal de son principe, mais ce jeu s'est condamné lui-même par une absence de gestion de mode Direct 3D. Les campagnes, au nombre de trois, sont passionnantes et chacune d'entre elles offre un challenge unique et une stratégie particulière. Les nombreux types de missions offrent une variété qui empêchera la lassitude, à l'instar d'un Total Air War de DID. Mais comble du comble, les heureux possesseurs d'Apache Havoc (sorti il y a presque deux ans) pourront ajouter les campagnes et les appareils à Comanche/Hokum, ce qui nous fera un package plutôt exceptionnel. Malgré cela, Ennemy Engaged n'offre que peu d'originalité à proprement parler. En gros, les développeurs ont pris des éléments çà et là, les ont assemblés d'une façon quasi parfaite et ont réalisé un produit bien carré et très réussi. C'est bien dommage, car on aurait souhaité voir beaucoup plus d'innovation dans le jeu, des trucs jamais vus comme euh... enfin des machins, quoi.

Bob Arctor



Cette caméra, quoique peu utile, en fout quand même plein la vue. Waaooorf !!



L'infanterie a elle aussi sa place dans le jeu.

En Deux Mots

Comanche/Hokum est LE must du jeu d'hélicos du moment. Moteur graphique extraordinaire, ambiance vraiment unique, réalisme à toutes épreuves et durée de vie exceptionnelle grâce à des campagnes très dynamiques. En bref, le titre du moment pour les nostalgiques des bonnes simulations à la sauce DID.

- \+ Le moteur graphique
- \+ Le gameplay superbe au sein de campagnes dynamiques
- \+ La modélisation très conforme des deux appareils
- − Vraiment pas grand-chose d'important

89	91	93
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Nos deux copains russkoffs, unis dans la vie comme dans le cockpit.



Etes-vous
assez malin pour devenir
le prince des voleurs ?
Dans Dark project II,
incarnez Garrett le voleur,
habile et cynique,
expert en camouflage,
au cœur d'une cité
médiévale où cohabitent
magie et technologie.
Découvrez Dark project II
sur www.eidos.com
et gagnez une bourse
pleine d'or !
(* 2,23 frs la minute)
DARK PROJECT II
L'Age de Métal™
LOOKING GLASS STUDIOS
OÜI 102.3 FM
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 * 36 15 eidos
www.eidos.com
EIDOS INTERACTIVE
Dark Project 2 et l'Age de métal sont des marques déposés par Looking Glass Studios. © 2000 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.
PHOTO IMAGE BANK
Peter's Plane

MULTIJOUEURS	
Réseau Local	8
Modem Direct	2
Internet IP	8

Jouable sur PII 300, 64 Mo Ram
Éditeur Microïds **Développeur** Microïds États-Unis
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 8



Fourmis

Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom

Fourmis n'est pas un jeu de stratégie comme les autres : aucun extraterrestre à signaler, pas plus que de dragon ou de magicien. Mais vu de près, les guerres mirmycéennes sont aussi impitoyables.

A priori, tout a l'air simple : il fait beau, le décor est champêtre à souhait, on se croirait presque dans un épisode de « Maya l'Abeille ». Alors, oubliez que vous êtes à un mètre et quelques du sol, accroupissez-vous, collez les yeux contre la terre, et laissez la petite fourmi qui trotte sur le carton à pizza de la veille vous enseigner les règles élémentaires de survie. Vous pouvez également lire « Les Fourmis », de Bernard Werber, puisque le jeu est inspiré de ses ouvrages.
Après avoir lancé le mode campagne, vous apercevez vos fières fourmis tournicoter autour de la fourmilière. Chouette, tout ça ou presque semble pépère. Il y a bien la musique à la « Apocalypse Now », mais rien de trop inquiétant. Baissez le sourcil que vous venez de lever et continuez votre visite. Vous pouvez mouvoir vos fourmis d'un simple clic, les grouper, les nommer, les dégrouper ou les regrouper d'un geste élégant de la souris : une maniabilité simple mais très classe.
Déplacez votre souris pour aller visiter les environs. Ici, une fleur se balance au vent, là-bas, des reflets d'eau révèlent une mare, et quelques glands tombés autour d'un tronc laissent imaginer un bon vieux gros chêne au-dessus de votre tête. On sentirait presque l'odeur se dégager des champignons qui poussent sur la couche d'humus : des bolets peut-être ? Non, des amanites. Vous ne ratez aucun détail, aussi petit soit-il, car votre vision est au ras du sol ; en dépit du zoom, vous ne décollez pas plus que de la hauteur d'une marguerite, alors habituez-vous tout de suite à voir la terre de très près.
Vous voilà aux commandes d'une sale bande de fourmis qui ne demande qu'à accroître son domaine au détriment des autres espèces. N'imaginez pas avoir des unités au lance-flammes ou des troupes encore plus originales : c'est uniquement insecte contre insecte, comme dans la vraie vie.

Deux genres d'insectes se baladent dans les niveaux : les prédateurs et les proies.





Les guêpes sont redoutables : elles ne se contentent pas de voler, mais elles rampent et n'hésitent pas à pénétrer dans votre fourmilière pour la détruire.

À table

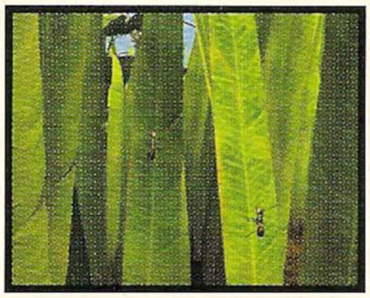
Aïe ! une petite voix vous appelle. Apparemment, vous n'avez plus de bouffe, et vos petites bêtes commencent à tomber comme des mouches. C'est terrifiant, une fourmi qui tombe comme une mouche. Limite, ça fout le bourdon. Voyons ça, hop, dans un premier temps, regardez les zones découvertes par vos soldats et autorisez la cueillette. Voilà, vos ouvrières y courent tout de suite, la bouffe commence à arriver à flots. L'I.A. gère automatiquement leurs déplacements et leurs actions.
Il suffit d'autoriser des zones et de choisir les priorités de travail pour que les ouvrières soient dispatchées en fonction de l'ordre d'importance de vos choix.

Vous pouvez maintenant aller rendre visite à votre reine. Après le royaume de l'herbe, découvrons celui du sous-sol. Première impression, c'est sombre, très sombre, et il y a beaucoup d'agitation. Vos fourmis vont et viennent sans interruption. On dirait... une vraie fourmilière ! Allons bon, encore cette voix : vos salles tombent en capilotade. Un petit tour dans le menu déroulant, ordre de priorité... Ah voilà : placez la barre « Entretenir salle » en haut de la pile et vos ouvrières se précipitent dans les salles pour trépigner à qui mieux mieux. Apparemment, leur danse semble effectivement réparer vos installations. Ce système de priorité est d'une utilisation enfantine.
Qu'est-ce que c'est encore ce boucan ? Vos soldats sont en train de se faire hacher en menus morceaux par une mante religieuse pas très catholique (ne jamais faire confiance aux religieuses). Un coup d'œil à l'air libre, des icones signalent vos troupes et leur état : nombre d'unités, stress, santé, moral et expérience (les troupes expérimentées gagnent des bonus lors des combats), un simple regard vous renseigne. D'ailleurs, vous avez bien fait de regarder : il ne vous reste plus aucun soldat. Bon, je crois que le moment est venu de faire apparaître l'interface de la fourmilière. Elle est complètement indépendante de la vue du sol. Vous pouvez visionner l'extérieur et donner vos ordres avec l'interface intérieure. Inversement, vous pouvez observer votre ruche et utiliser l'interface extérieure. Cette indépendance permet de gérer les deux univers simultanément, sans perdre de temps à passer de l'un à l'autre. Pour produire des soldats, encore un menu déroulant : placez la barre en haut de la pile, « clic, cli, clic » : voilà, une quarantaine d'unités va éclore en continu, de quoi calmer cette sale intruse. La pile des unités représente le programme en cours. La reine conçoit les fourmis en descendant vers le bas suivant la quantité de chaque unité que vous lui avez indiquée, et elle recommence indéfiniment tant qu'elle a suffisamment de nourriture et un nid douillet. Au premier abord, on a du mal à saisir le principe, mais un coup d'œil sur le manuel suffit à mieux comprendre le système. Treize guerrières pondues par la reine sortent de sous-terre. Enfin, après avoir liquidé des prédateurs trop gourmands, allez faire un tour chez les concurrents. Ah ! Trop tard, déjà l'hiver. Rapatriez vos troupes illico dans la fourmilière sinon, dès 0°, c'est la mort assurée pour celles restées dehors. Car, comme dans la réalité, vos petites bestioles subissent la loi des saisons. Les températures et le temps influent directement sur leur comportement. L'hiver se passe à réparer et agrandir l'habitat, le printemps provoque le baby-boom, la collecte de matériaux et





Gros plan sur les affrontements : l'unique camp que l'on puisse jouer, les fourmis rouges, possède sept sortes de soldats. En combat rapproché, les fourmis de corps à corps font un carnage chez les artilleurs.

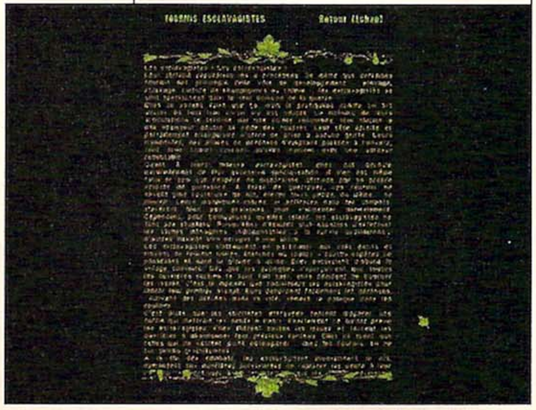


Des scènes cinématiques magnifiques présentent chaque nouvelle mission du mode campagne.



le renflouement du garde-manger. L'été, ça chauffe ; la température aidant, les cerveaux bouillonnent et les différentes espèces de fourmis s'attaquent gaiement. L'automne leur sert à compléter les réserves avec les fruits de la nature : champignons, glands et feuilles ne seront pas perdus. Le printemps arrive : reprenez vos plans d'invasion. Quelqu'un vous a précédé : des fourmis rousses vous attaquent. L'I.A. n'est pas mal du tout, même si les adversaires manquent d'agressivité. Elle vous envoie régulièrement des petits paquets de troupes, alors qu'elle pourrait attaquer en masse et nettoyer votre humble demeure. Elle essaye de vous prendre à revers quand l'attaque directe ne marche pas, ou coupe une de vos lignes de ravitaillement pour affaiblir votre défense et fondre sur votre fourmilière. Les trois types d'attaques accessibles aux fourmis (morsure, charge et tir d'acide formique) laissent peu de place à des fantaisies, mais couvrent toutes les combinaisons possibles. Du coup, malgré la simplicité des armes, on peut former des armées redoutables et vaincre, avec un petit groupe, une troupe beaucoup plus importante.

Dans le genre indigeste, on ne peut pas faire pire. Pourtant, il aurait suffi de quelques illustrations pour nous donner envie de lire cette encyclopédie très détaillée, écrite en collaboration avec Bernard Werber.



Un look inachevé

Le moteur 3D remarquable, en dehors de ses temps de chargement trop longs, vous offre une possibilité unique de vous glisser dans un univers souvent mal connu. Sa souplesse assure des grossissements immédiats sans perte de qualité et sans ralentissement. La prise en charge du relief est excellente. N'oubliez pas que l'on est à petite échelle, et que le moindre centimètre de différence est une montagne pour une fourmi. Du coup, les trous d'eau qui se remplissent subitement deviennent des pièges mortels (l'insecte ne sait pas nager...). Hélas, de nombreux petits défauts apparaissent, gâchant le plaisir d'un graphisme impeccable. L'interface, même si elle est pratique et bien conçue, manque largement de finition tout comme la partie encyclopédique, sans aucune photo ni fond d'écran. La dizaine de missions en mode Campagne fait un peu radin, et ce n'est pas un mode Escarmouche aussi pauvre qui rattrapera le coup. Quant au mode Réseau, les quelques cartes ne proposent que des combats directs, sans gestion. Dommage que le moteur soit si peu exploité. On apprécie le produit mais on l'aurait préféré plus long et mieux fini.

Kika

En Deux Mots

FOURMIS PROPOSE UN CHALLENGE STRATÉGIQUE ET TACTIQUE INTÉRESSANT, CAR L'APTITUDE AUX COMBATS AINSI QU'UNE BONNE GESTION DE SA FOURMILIÈRE SONT NÉCESSAIRES POUR GAGNER, ET TROUVER UN ÉQUILIBRE ENTRE LES DEUX SE RÉVÈLE UN VRAI PARI. DOMMAGE QUE LE PRODUIT AIT L'AIR INACHEVÉ.

- **+** Le graphisme superbe.
- **+** La dure réalité de la vie de fourmis.
- **−** Une dizaine de missions mode solo et pas beaucoup plus en multi.
- **−** Une encyclopédie complète mais sans photos.

81	75	78
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

95/98 NT4.0

Jouable sur Pentium 120, 16 Mo Ram
Éditeur Ubi Soft Développeur Stardock États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 8

Voici la partie la plus graphique du jeu. Ok, c'est pas grave pour ce genre de soft, mais bon.





Business Tycoon

Simulation économique pour tous joueurs - PC CD-Rom

C'est amusant le destin, quand même. Le matin, je reçois un appel angoissé de mon banquier au sujet d'une vague histoire de découvert, et l'après-midi, je prends en main la destinée d'une multinationale riche comme le fisc. Enfin bon, ce n'est pas tout ça, mais j'ai une réunion du Conseil d'administration dans vingt minutes, alors je vous fais rapidos l'historique de ma réussite.
Je me souviens, tout a débuté il y a quelques heures, alors que j'avais à choisir entre trois secteurs d'activité : l'aviation, l'automobile ou l'informatique. Le monde était un vaste marché vierge qui ne demandait qu'à être dépucelé par mon entreprise, et c'était bien ce que j'avais l'intention de faire. J'ai commencé mon affaire avec un simple bureau de vente et une seule usine, tous deux situés en Turquie (pays choisi au hasard par l'ordinateur, parce que sinon vous pensez bien que j'aurais commencé ailleurs… Toujours le syndrome « Midnight Express »). Après avoir attribué des ouvriers à la construction des premiers modèles, j'ai ensuite effectué des prospections dans les pays avoisinants afin d'étendre le marché. Les commandes augmentèrent rapidement, ce qui m'obligea à développer mon site de production : augmentation de la taille de l'usine (pour répondre à la demande), construction d'un centre de recherche (pour le perfectionnement du produit et sa correspondance aux exigences des clients), d'un centre marketing (pour mettre en place des campagnes de publicité ou de désinformation), d'un centre de formation (pour améliorer la productivité), d'une cafétéria (pour le moral des employés), d'un centre de renseignements (pour surveiller les concurrents), et enfin d'un magasin (pour réduire les coûts salariaux). Comme la demande était de plus en plus importante, il m'a fallu investir des millions de brouzoufs pour améliorer ces installations à plusieurs reprises. Ensuite, j'ai décidé de décentraliser mes activités en construisant de nouveaux sites de production, dans d'autres pays. Tiens, c'est marrant, mes dents ont poussé aussi, surtout les canines. C'est chiant, j'ai mon parquet qui est tout rayé maintenant.



Vous voici propulsé à la tête d'une multinationale qui n'a qu'une seule ambition : la conquête du monde. Soyez donc prêt à vivre l'expérience du capitalisme sauvage dans toute sa splendeur. Et sans risquer de mettre à mal votre Codevi, cela va sans dire.



Automobile, informatique ou aviation, à vous de choisir votre secteur d'activité.

À mi-chemin entre la gestion et le jeu de plateau

Afin de supplanter mes concurrents, je devais constamment veiller à envoyer des directeurs commerciaux dans les pays où je n'étais pas leader (que je recrutais dès que j'avais atteint le chiffre d'affaire nécessaire, imposé, et de plus en plus élevé avec le temps). Je disposais également de quelques moyens supplémentaires pour mettre des bâtons dans les roues de mes ennemis. Il s'agissait de cartes déclenchant des événements spéciaux (subite rentrée d'argent, annulation de toutes les campagnes marketing adverses, élimination de la présence d'un concurrent dans un pays déterminé, etc.). Bref, plus le temps passait, et plus j'étais le roi du monde.
Je passais ainsi mon temps à équilibrer mes dépenses (coût de production, recherche, publicité) et mes recettes (fixation du prix de vente du produit, production en flux tendu, etc.). En fait, j'avais un peu l'impression de jouer à une sorte de Risk (le jeu de plateau), enrichi d'une dose de gestion au final assez rudimentaire. Effectivement, si tout cela s'avérait distrayant dans les premiers temps, il faut reconnaître que j'ai vite tourné en rond et que l'amusement initial a fait place à la répétitivité. Dommage, un peu plus de profondeur dans les actions réalisables n'aurait pas été du luxe pour l'intérêt du soft. Mais suis-je bête, tout ceci n'est pas un jeu, sinon je ne serais pas riche à millions au moment où je vous parle. Pardon ? Heu… vous êtes sûr que c'est un jeu ? Non, parce que là, je viens juste de commander un paquebot de plaisance, alors ça ne m'arrange pas trop ce que vous me dites… Ok, je vous laisse, faut que j'aille débrancher le téléphone, je sens qu'on va bientôt m'appeler.

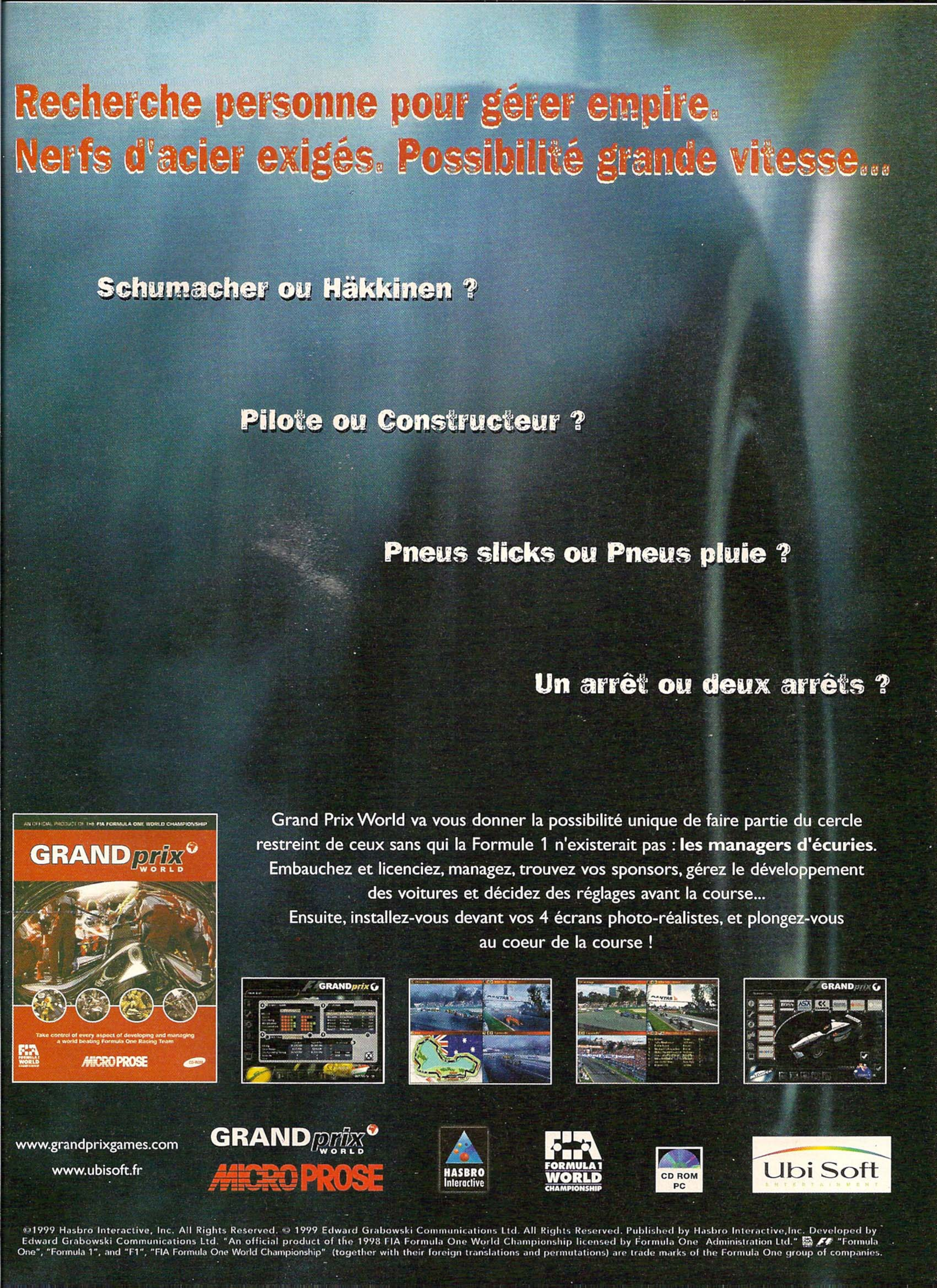
Fishbone

En Deux Mots

Un soft au gameplay assis entre deux chaises : un jeu de plateau à la Risk et un jeu de gestion malheureusement pas assez profond. Résultat, on se lasse bien trop rapidement de ce qui aurait pu être un produit intéressant.

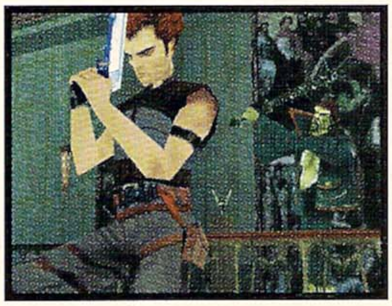
- + Idéal pendant la pause de midi.
- − Vous devez mettre une cravate.
- − On tourne vite en rond de cuir.

32	48	61
Techn	Design	Intérêt


Recherche personne pour gérer empire.
Nerfs d'acier exigés. Possibilité grande vitesse...
Schumacher ou Häkkinen ?
Pilote ou Constructeur ?
Pneus slicks ou Pneus pluie ?
Un arrêt ou deux arrêts ?
Grand Prix World va vous donner la possibilité unique de faire partie du cercle restreint de ceux sans qui la Formule 1 n'existerait pas : les managers d'écuries. Embauchez et licenciez, managez, trouvez vos sponsors, gérez le développement des voitures et décidez des réglages avant la course...
Ensuite, installez-vous devant vos 4 écrans photo-réalistes, et plongez-vous au coeur de la course !
GRAND prix WORLD
MICROPROSE
www.grandprixgames.com
www.ubisoft.fr
GRAND prix WORLD
MICROPROSE
HASBRO Interactive
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
CD ROM PC
Ubi Soft
©1999 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. © 1999 Edward Grabowski Communications Ltd. All Rights Reserved. Published by Hasbro Interactive,Inc. Developed by Edward Grabowski Communications Ltd. "An official product of the 1998 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd." "Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trade marks of the Formula One group of companies.

Jouable sur Pentium 400, 64 Mo Ram
Éditeur Cryo
Développeur Gamesquad France
Texte et voix VF Nbre de joueur 1





Quel est le lieu le plus proche des enfers ? Le sauna. Bizarre, personne ne vous y attend.

Devil Inside

Action, aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom

C'était un soir d'Halloween comme on en voit rarement : l'air embaumait la charogne et des cris inarticulés retentissaient çà et là. Une ombre planait sur la ville, on la sentait grignoter petit à petit l'apparente tranquillité qui avait régné jusqu'à présent sur Hollywood. L'épicentre du phénomène semblait se situer dans une vieille demeure à l'allure gothique abandonnée depuis longtemps. Elle avait le look idéal pour un film d'épouvante et l'odeur bien pourrie qui plaisait tant à Jack T. Ripper. Ce journaliste vedette, au sommet d'une carrière retentissante, représentait le summum de la profession : un beau salaud doublé d'une gueule infernale. On pouvait tout dire de lui, les épithètes les plus malsonnants lui allaient comme un gant. Pour un point de plus à l'audimat, il était prêt à envoyer ses hommes sur les coups les plus tordus.

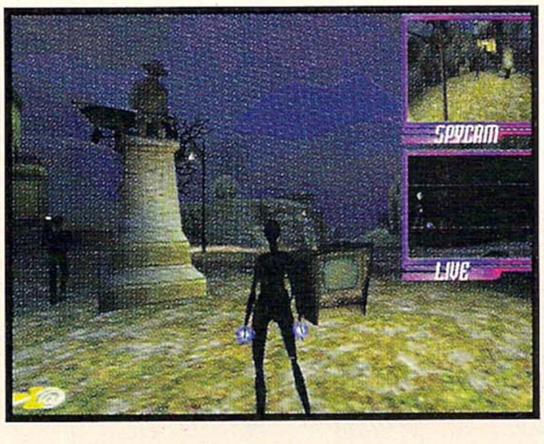
Pas de doute, Devil nous prend par les sentiments : mignon, tendance sanglante, on a là un moteur bien habillé, pour une aventure qu'on apprécie avec plaisir, bien qu'elle soit un peu courte.

Et cette fois-ci, pour faire exploser l'audience de son émission, il comptait bien profiter de cette baraque et des créatures qu'elle renfermait. Pas question d'hésiter à envoyer son meilleur limier, le célèbre Dave Cooper, dans la mélasse. Dave, ancien flic du L.A.P.D. et très médiatique flingueur, ne reculait pas plus que son chef devant les pires situations. L'important, pour lui, était de renvoyer ad patres le maximum de cadavres qui ne se décidaient pas à rendre l'âme alors que quelqu'un les attendait en bas. Il se faisait un devoir de satisfaire ce maître encore plus exigeant que Jack. Après tout, il lui devait aussi allégeance : la Miss Hyde qu'il cachait en son sein appartenait au monde d'outre-tombe et elle n'aurait jamais songé à renier ses origines. Alors, après avoir fait boucler le périmètre par les flics de la ville, il se réjouissait de nettoyer une vieille baraque puante et n'attendait que le signal de Jack pour partir avec son caméraman chasser le mort-vivant.

À vous les studios

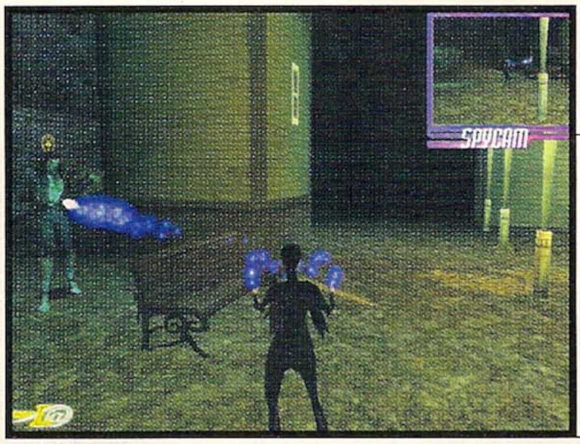
Devil Inside se présente comme une sorte d'émission infernale animée par plusieurs acteurs. Il y a vous, Dave Cooper, le nettoyeur en chef, et Jack, votre coach. Le but du show est de faire le maximum d'audimat et pour cela, une seule solution : montrer des scènes effrayantes qui laissent scotché à son canapé monsieur tout le monde, et surtout qui lui font oublier de zapper. Alors il ne suffit pas d'éliminer tous les ennemis qui peuplent la demeure, il faut aussi les tuer avec brio en prenant des risques qui soufflent le spectateur. Si vous êtes trop mou, Jack vous motive et vous conseille pour satisfaire son public à vos dépens. Si vous êtes très speed, des applaudissements vous récompensent. Mais pour bien réussir à secouer le public vous devez organiser des mises à mort spectaculaires.

joystick — à voir sur le CD-Rom n° 115



Les télés dans le décor ne sont pas de vieux postes pourris jetés par les insatisfaits de l'émission ; ce sont vos points de sauvegarde alors n'essayez pas de les exploser bêtement.

Si au début vous êtes chasseur et avez l'occasion de cartonner les zombis sans trop de danger, vous devenez vite ensuite un chassé qui essaie de survivre en faisant la peau aux fauves. Difficile, alors, de penser à attaquer sous le bon angle. Pour vous servir dans votre mission, un cameraman et plusieurs caméras automatiques vous accompagnent dans votre périple. Grâce à eux, vous voyez Dave bouger, tuer et découvrir des caches dans un environnement 3D.
Les caméras se positionnent automatiquement pour obtenir les meilleurs effets visuels. Pour changer d'angle, il suffit de zapper entre les trois. Plus tard, vous obtiendrez des petits drones qui pourront bouger selon vos indications. Le jeu mélange temps réel et temps filmé. Car si l'action se déroule en direct, vous pouvez agir dessus en imposant un ralenti comme si vous visionniez une bande. Ne pensez pas qu'il est alors plus facile d'éliminer les ennemis : le ralenti marche autant pour eux que pour vous, le système permet surtout d'obtenir des images choc. Quoi qu'il arrive, même si vous pouvez finir le jeu sans vous prendre la tête avec ça, n'oubliez jamais la grande règle du produit : penser audimat.



Le boss, première intervention : pratiquement insensible aux pouvoirs de Deva, il utilise aussi bien sa batte cloutée que des boules de feu.



Impossible de sauter pour éviter la grosse baudruche, ce n'est pas dans les options. Du coup, il ne vous reste plus qu'à tourner en rond autour du billard, peut-être qu'on finira par vous jeter des cacahouètes.

Deux êtres pour le prix d'un

Devil Inside a su faire dans l'original en proposant à la place d'un seul héros deux entités complémentaires en une seule personne. Il y a Dave bien sûr, le macho de service, avec gilet sans manches pour faire ressortir ses biceps devant les caméras ; mais aussi Deva, son ombre infernale qui se matérialise quand Dave lui laisse son corps. Pendant féminin de Dave, elle assume une poitrine de circonstance et des jambes dignes de la créature des enfers qu'elle est. Car n'imaginez pas jouer le gentil. Ici, il n'y a ni bon ni méchant, il y a juste l'audimat d'un côté et Lucifer de l'autre, qui aimerait bien voir revenir à la maison les damnés qui se sont fait la belle. Les deux partis ont fait alliance et le résultat est un humain qui se transforme en diablesse. C'est un bon moyen pour avoir une panoplie d'armes assez complète. Dave n'utilise que les armes matérielles : la douzaine disponible qu'il découvre au fur et à mesure de l'aventure va du pistolet de base complètement pourri au lance-flammes en passant par le M16 et avec un bonus : la ponceuse de la mort, c'est presque un American Psycho revisité (pas de pistolet à clou). Deva, en tant que créature supérieure des enfers, entretient une panoplie de boules énergétiques et autres super pouvoirs qui se rechargent par absorption des âmes des damnés éliminés. Elle les obtient quand Lucifer, content du nombre d'âmes capturées, décide de la récompenser.
Les deux héros permettent d'avoir deux styles de combat complètement différents. Dave donne la part belle au réalisme. Les armes ont du recul, la précision suivant la distance varie énormément d'une arme à l'autre et surtout la visée n'est pas automatique. Il faut positionner son laser sur la cible pour la toucher. Les armes de Deva, en revanche, se fixent automatiquement sur les ennemis situés dans son champ de vision. Pour l'un comme l'autre, les munitions sont limitées, et là, on touche du doigt la véritable difficulté du jeu.

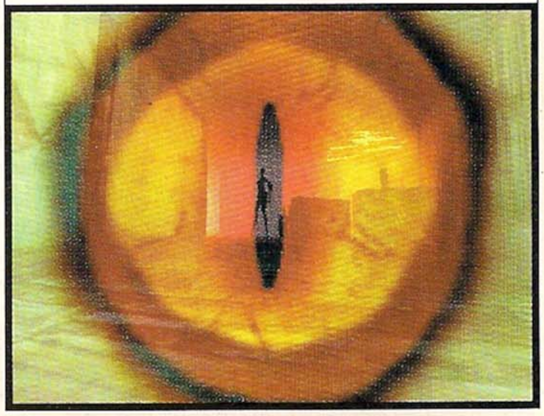
Des toilettes de rêve



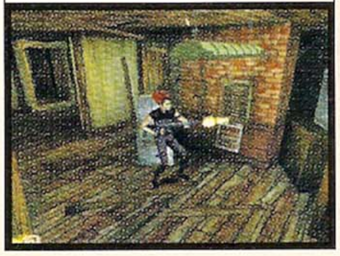
Les toilettes, dans une demeure, sont d'un intérêt vital. Outre le fait de répondre à des besoins physiologiques, elles représentent la planque idéale des vilains garçons. Leur odeur est masquée et les bruits qu'ils émettent peuvent passer pour les gargouillis des robinets. Dans tous les cas, elles restent une tranche de vie représentative de l'ambiance du jeu. D'un côté, nous avons les toilettes des gens communs (genre rustique avec carrelage de base et cuvette légèrement crade) ; de l'autre, celles du maître avec un décor beaucoup plus travaillé (panneaux de bois, symbole sataniste, taches sanguinolentes). À admirer la finition, derrière on sent vibrer une histoire que l'on devine terrible. On pense aussitôt à tortures, cadavres et morts atroces. On résume bien là le scénario de Devil qui vous fait chasser des anciens condamnés revenus des enfers dans des décors presque aussi fantasques que celui des toilettes.



Les pouvoirs de Deva sont assez particuliers. Outre les boules d'énergie classique, elle peut balader un œil dans une pièce sans se déplacer, et même se la jouer femme fatale pour trucider un monstre en trop plein d'hormones.



Le ralenti permet d'obtenir des scènes choc. De la simple trace de balle à l'explosion sanguinolente, vous serez servi.



Console, console

Je n'ai rien contre les jeux consoles, mais j'ai du mal à avaler qu'on retrouve trop fidèlement leur mode de fonctionnement dans un produit PC. Celui du nombre de munitions limité en est un évident et rageant quand on s'aperçoit que sans, on ne peut même pas étriper tranquillement un zombi trop entreprenant. Eh oui, pas le moindre petit couteau, pas la moindre batte de base-ball ne traînent. Du coup, à la place d'admirer les décors, on passe son temps le nez au sol ou presque histoire de ne pas rater la petite boîte si indispensable. Pour Deva, c'est pas mieux : plus d'âmes à aspirer, plus de munitions. Ensuite se pose le problème des sauvegardes à des points fixes. On en comptabilise en gros un par niveau avec des points intermédiaires qui s'autodétruisent après utilisation. Cela dit, ils sont en règle générale suffisants pour le nombre d'ennemis et la surface assez faible des niveaux. D'ailleurs, la petite taille des niveaux et leur faible nombre déçoivent. On fait vite le tour de la dizaine, avec des décors pratiquement limités à des lieux clos. En dehors du grenier qui est pas mal labyrinthique, d'autres lieux plus simples se parcourent assez vite pour un bon joueur. Une vingtaine d'heures doit suffire au pro habitué à tirer vite et viser juste. Le débutant, lui, y trouvera largement son compte. Entre les nombreuses portes à ouvrir et les passages secrets à démasquer, son approche sera plus prudente et plus effrayée par certains tenaces imputrescibles.



Deva en pleine action : après avoir récupéré les âmes vagabondes, il faut les rendre au plus vite à leur maître inquiet.



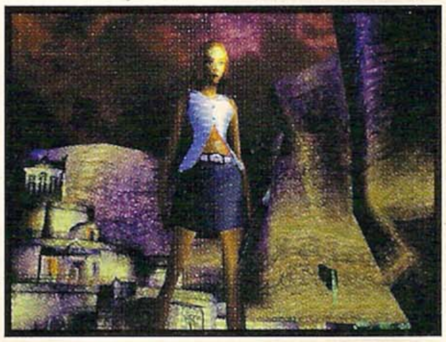
Comme dans tout show qui se respecte, la chair fraiche est de sortie, prête à applaudir et à sourire bêtement.

Les documents ramassés au petit bonheur la chance vous permettront de mieux apprécier la valeur de vos ennemis.



Humains post mortem

Ah ! Les zombis. Ces grands corps décharnés marchant à pas lents vers vous et tendant leurs mimines hérissées d'ongles tranchants sont presque touchants. Le gros balourd, la jeune femme en jupette courte et la petite mémé avec le caddie et le flingue, toute la famille défile pour vous envoyer un dernier bonjour. Ceux-là ne causent pas trop de dommages, mais d'autres sont plus vicieux. Certains zombis se dissimulent pour mieux vous hanter de leur spectre immortel. Les gazés, sortes de ballons surdimensionnés, éclatent avec joie si vous les tuez trop près de vous. Nombreux sont ceux qui vivent de leur belle mort dans les couloirs et les entrailles du manoir, se laissant diriger par un chef adulé : Harry Grimes, ex-psychopathe, ex-collectionneur d'yeux et ex-condamné à mort qui passera vous allumer régulièrement tout au long de l'aventure. Chaque genre de monstres possède un script donné. Ainsi les zombis, de démarche plutôt lente, accélèrent brutalement lors du dernier sursaut avant leur mort finale. D'autres moins réussis suivent le même circuit, quoi que vous leur balanciez sur la gueule. En règle générale, les réactions sont bien mesurées mais on regrette qu'elles ne soient pas plus vicieuses. Ainsi, on peut se balader avec un keum planqué dans un recoin derrière nous, sans qu'il songe à nous aligner. En revanche, certains d'eux se promèneront dans tout le niveau, fuyant un coup, vous allumant la fois suivante, mais ils sont rares. L'attitude qui prévaut chez eux consiste à rester sur place et à attendre que vous arriviez. Un rien trop mollasson, non ?



De la flippe

La question principale pour un jeu de ce type fortement inspiré de Resident Evil est tout de même de savoir si on en ressort le T-shirt trempé de sueur qui pue la trouille. Ouais, eh bien ne rêvez pas, les accros de l'adrénaline auront du mal à trouver leur dose. Le produit pourrait être stressant, il en a l'étoffe, mais le principe de l'émission en direct tue carrément toute réaction de surprise. Avoir un mec qui vous souffle dans les oreilles : « Fais gaffe, ça pue là » et commente chaque événement de taille empêche de s'intégrer réellement à l'action. On garde un certain recul - mauvais pour l'adrénaline - que le système de caméra n'améliore pas. Un coup de cam. volante et vous devinez qui vous attend dans le coin là-bas, ou qui va vous frapper dans le dos. Ça tue l'émotion. On est loin

Bugs pour la vie

C'est bizarre, mais Devil Inside est buggé. Apparemment, deux versions commerciales différentes traînent sur le marché. La première, dans « des circonstances particulières », vous laisse tourner en rond pendant des heures dans le grenier, sans possibilité de poursuivre la partie. Un bug fatal, quoi. Alors, si dans ce niveau, après avoir tué l'électrocuté sur fauteuil autopropulsé, vous n'arrivez pas à récupérer les fusibles dans votre inventaire, ne vous affolez pas : éteignez votre machine et ramenez gentiment votre boîte là où vous l'avez achetée pour qu'on vous donne la deuxième version, celle qui est débuggée. Et si par la plus grande des malchances, on vous refile encore une version problématique, contactez donc Cryo pour faire un échange standard. Oui, je suis d'accord, ça fait désordre, c'est le moins qu'on puisse dire. Faut pas leur en vouloir, chez Cryo, c'est leur premier jeu depuis longtemps, ils ont perdu l'habitude...





d'un Nocturne et le challenge de booster l'audimat ne remplace pas les frissons que l'on aimerait tant ressentir. Pourtant l'ambiance a du chien : la musique n'a pas été composée par Fear Factory comme c'était à l'origine prévu, mais les compositeurs s'en sortent bien. Les bruitages sont chouettes, quoique les monstres manquent de voix : entre grognements et grognements, difficile de différencier une créature horrible d'une autre. Les règles du suspense sont pourtant respectées : les passages secrets s'ouvrent sur des électrocutés, un bouton actionné et on vous tire dans le dos, etc. Le scénario les a suivis scrupuleusement pour vous conduire à l'affrontement final en vous faisant éprouver le maximum de stress. Eh oui ! Bon vieux Jack ! Tu nous gâches tout.

Un moteur choc

Si l'ambiance n'est pas aussi glauque qu'on l'aurait espéré, rien n'empêche d'apprécier Devil, car le moteur se montre d'attaque : pas de ralentissement, des écrans lumineux, une qualité d'image impressionnante malgré l'affichage simultané de trois points de vue différents. Ce nouvel engin, rompant définitivement avec la production Cryo habituelle (la petite histoire dit qu'en fait, une partie des sources a été prise chez l'éditeur, même si c'est Gamesquad qui l'a assemblé), risque d'avoir une vie sacrément longue. Le graphisme se révèle aussi bon. Les décors jouent la carte des couleurs et des lumières, et les monstres affichent des rougeurs et des pâleurs superbes. La modélisation n'a pas à rougir. Les mouvements coulent naturellement sans accro, on regrette seulement que des deux héros, seule Deva puisse apprendre à sauter et à voler. La prise en main laisse un peu à désirer en raison de la vue gérée par les caméras, mais on s'y fait vite. La vue subjective n'est pas prise en compte - les spectateurs auraient du mal à accrocher. L'interface se fait coquette et moderne avec des jeux de reflets continuels.

Même si on a du mal à éprouver des émotions fortes, Devil Inside se révèle un jeu très agréable. La richesse des textures et des monstres en fait un soft plaisant à l'œil et suffisamment gore pour effrayer les plus puritains d'entre nous. Les ralentis offrent des occasions inespérées de se la jouer Matrix en visionnant tracés de balles et filets sanglants. Dommage qu'un animateur nous coupe la chique. Au fait, on a un bonus pour étriper Jack ? Sorte de Resident Evil en 3D, ce produit reste plus un bon moyen de passer le temps en se faisant des petites frayeurs, qu'un soft qui vous fera angoisser à mort.

Kika

Des zombis trop collants

Nous aussi on a été débutant, alors on a décidé de donner un petit coup de pouce à ceux qui avaient du mal à démarrer. Récupérer la clé pour passer le portail ne devrait pas être trop difficile. Trois points de sauvegarde sont accessibles, un à l'entrée, un dans l'enclos de droite, et un dernier à côté du cabanon. N'essayez pas d'aider les policiers et de tuer tous les zombis, le civisme ne paie pas et vous gâcherez vos munitions inutilement. Vous avez un flingue de merde, alors pas la peine de tirer loin de votre cible. La meilleure façon d'éliminer les zombis en économisant les balles demande de prendre quelques risques : un, approchez-vous d'eux, ils ne font que mordre ; deux, visez la tête. Ouvrez la porte du cabanon, la clé est à l'intérieur.



Il faut bien une faible femme à défendre pour que l'histoire ait du piment. Alors voilà, je vous la présente, une autre journaliste qui a voulu vous chier sur les pieds. Vous êtes sûr de vouloir la sauver ?



Le cours de cuisine humaine accéléré, c'est ici. Attention, les bêtes sont encore vivantes et armées.



Pas d'inquiétude à avoir sur la continuité de l'émission : votre cadavre est à peine froid que Jack promet déjà un nouvel héros.

En Deux Mots

DEVIL INSIDE EST LARGEMENT INSPIRÉ DU GENRE RESIDENT EVIL. DANS LE GENRE ACTION-AVENTURE BIEN FLIPPANT, QUI S'EST VOULU ORIGINAL EN ENCADRANT L'ACTION PAR UNE ÉMISSION, IL SE PLANTE UN PEU : LES INTERVENTIONS DE L'ANIMATEUR TUENT TROP SOUVENT LA SURPRISE. MAIS L'ACTION RESTE BIEN SYMPA GRÂCE À UN NOUVEAU MOTEUR CHOC.

- \+ Le moteur vraiment correct
- \+ La richesse du graphisme
- − Les sauvegardes à des points précis
- − Jack, l'animateur à éliminer d'urgence

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
90	89	85



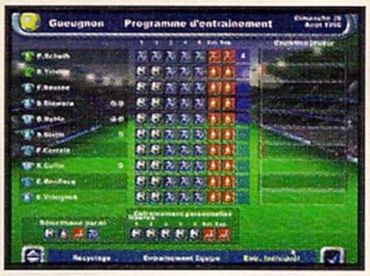
95/98 · Direct 3D

MULTIJOUEUR	
Réseau Local	4
Modem Direct	2
Internet Serveur	www.won.net/sga

Jouable sur Pentium 166, 32 Mo Ram,
Éditeur Ubi Soft Développeur ANCO
Texte et voix Auxerrois Nbre de joueurs 1

Chaque joueur est défini par 18 caractéristiques. Beaucoup moins que dans L'Entraîneur.





Guy Roux Manager 2000

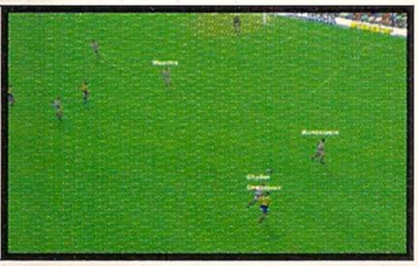
GESTION D'ÉQUIPES DE FOOT POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Éclaircissons un point d'emblée : la série des Guy Roux Manager ne doit rien à l'entraîneur du même nom. Le jeu est anglais (« Player Manager » qu'il s'appelle), et si les développeurs prétendent avoir bénéficié de l'avis de nombreux entraîneurs (anglais) célèbres, l'empereur du bonnet de laine à pompons n'est cité nulle part. Nan, je dis ça au cas où il subsisterait des naïfs qui croient que les gens figurant en photo sur les boîtes de jeu savent ce qu'elles contiennent. À la limite, tout ce qu'ils savent, c'est ce qu'elles rapportent.

Trêve de mauvais esprit

Bon, moi, j'aime pas Guy Roux, alors je vais le rebaptiser, ce jeu. Tiens, ce sera FC Gueugnon Manager 2000, du nom de mon équipe de D2 fétiche : le « club des forgerons ». Aaaah, Gueugnon, charmant chef-lieu de canton de Saône-et-Loire (8 554 habitants), référence dans le traitement industriel des aciers plats inoxydables (pour aller à Gueugnon en provenance de Paris, prendre l'A6, Strasbourg (A6/A3) en direction de Lyon, sortir à Châlons-sur-Saône Sud. Prendre la N80 puis N70 en direction de Montceau-les-Mines - Le Creusot - Roanne. 15 km après Montceau-les-Mines, prendre la sortie Perrecy-les-Forges et suivre la D985 jusqu'à Gueugnon 13 km. Dites bonjour, merci, au revoir et retournez chez vous, on n'aime pas trop les citadins suspects, à Gueugnon). Rassurez-vous, si j'aime ce club, c'est uniquement pour les consonances de son nom, qui me semblent particulièrement représentatives du sport qu'on appelle « football. »

Là, c'est la classe : le moteur 3D est bien beau, et vous assistez à un match crédible, même si les animations des joueurs ne sont pas très variées.



Guy Roux est de retour. Monté sur son vélomoteur Motobécane (oui, son Solex est en panne, alors qu'il a à peine 43 ans, tsss...), il quadrille les rues d'Auxerre le soir, pour vérifier que ses joueurs ne traînent pas dans les bars au lieu de réparer les ballons qu'ils ont usés dans la journée. En l'an 2000, c'est possible, alors toi aussi, deviens maquignon auxerrois.

Dans Gueugnon Manager 2000 donc, vous avez la responsabilité de la gestion d'une équipe de foot. Il vous faut constituer votre effectif en choisissant parmi les joueurs du club ou en recrutant, gérer le budget des transferts de joueurs, leur formation ou leur entraînement. Une fois 16 joueurs réunis (11 titulaires, 5 remplaçants), vous pouvez élaborer vos options tactiques. Elles dépendront bien entendu de votre club et de ses moyens (la tactique en deux temps qui consiste à : 1) Neutraliser les caméras, et 2) Péter la tronche aux adversaires, ne se pratique qu'à Marseille ; oui, ce paragraphe s'intitule « Trêve de mauvais esprit », et alors ?). Vous pourrez ainsi, match après match, saison après saison, voir évoluer votre club, y compris durant les différentes coupes d'Europe.

Données, données, données

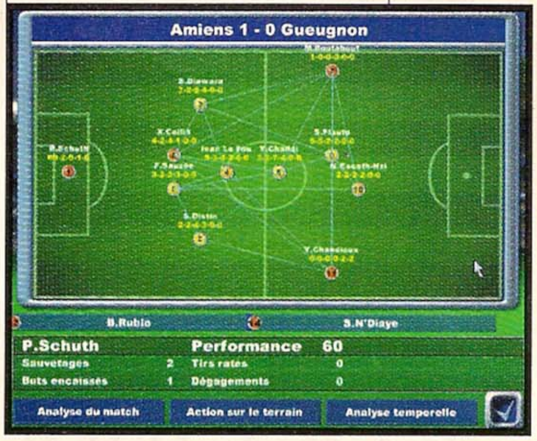
Un jeu de management, c'est avant tout une base de données. Or, le prédécesseur de FC Gueugnon Manager 2000 apparaissait de ce point de vue comme une énorme farce : nombre de joueurs étaient absents de leurs équipes réelles ou avaient des caractéristiques fantaisistes, ce qui retirait beaucoup d'intérêt au jeu. Ces erreurs magistrales ont été évitées, même s'il subsiste quelques bizarreries (absence de De La Peña à Marseille, ou l'attaquant brésilien Anderson classé « Défenseur » à Lyon). Hélas, FC Gueugnon Manager 2000 ne comporte que les équipes de quatre nations : France, Italie, Angleterre et Allemagne. Alors, certes, il propose toutes les équipes, de la D1 à la CFA 2, mais on aurait quand même préféré pouvoir, par exemple, suivre les tribulations de Luis Fernandez ou Nicolas Anelka en Espagne. Ses deux concurrents (L'Entraîneur 3 et Football Manager 99) disposent de bases de données bien plus riches.
Passée cette petite déception, l'apprenti maquignon ne peut qu'être séduit par la simplicité et la facilité d'utilisation de l'interface. Les gars de chez ANCO ont vraiment bien bossé : les icones et menus sont (un peu) moins moches, mais surtout, l'ergonomie de l'ensemble a été franchement optimisée. De ce point de vue, c'est une vraie réussite.

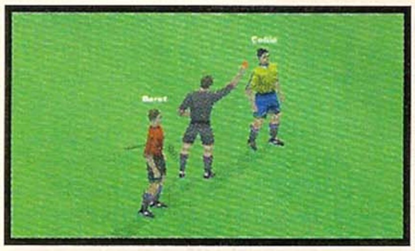
Matches et instruments

Guy Roux Manager 99 proposait déjà un outil d'analyse intelligent qui permet de classer les joueurs en fonction de plusieurs critères pondérés, afin de déterminer le plus apte suivant vos priorités (qui sélectionner en milieu offensif contre Marseille, Gallardo ou Mike Tyson ?). La nouveauté, c'est que l'on peut désormais sauvegarder ces « profils ». Et ça change tout : on peut les récupérer pour sélectionner des remplaçants ou des joueurs à acheter, au lieu de devoir tout redéfinir à chaque analyse. Mais bon, une fois que vous aurez établi votre équipe et votre tactique, il faudra passer aux choses fiévreuses. Pour les matches, trois modes de visualisation possibles : Commentaires, Panoramique ou 3D. Dans le premier cas, vous verrez le match en mode texte : un petit terrain où s'agitent des pastilles de couleur et des phrases qui se succèdent à l'écran pour décrire l'action. Si vous choisissez « Panoramique », vous verrez des sprites de joueurs s'agiter en ordre sur le terrain : à vous de faire la part des choses et d'essayer d'analyser ce qui s'y passe. Si vous possédez un 266 MHz et une carte accélératrice 3D, c'est Byzance : représentation 3D des matches, couleurs 32 bits, trilinear filtering, choix entre 4 caméras différentes, 1024x768, voire 1280x1024… et même les ralentis sur les actions méritoires. L'après-match n'est pas décevant, car les progrès depuis la version précédente sont étonnants : les résumés, graphiques et outils d'analyse sont abondants et pertinents.
Là aussi, une vraie et surprenante réussite.



Pour chaque joueur s'affiche le nombre de passes effectuées, et vers qui.





L'éditeur tactique est facile à utiliser, et du coup très simplifié. Un poil trop, même.



Qu'est-ce qui cloche ?

Hélas, la simulation elle-même est un poil décevante. Ce n'est pas désagréable, ni absurde, mais on sent que le moteur est moins riche, moins pointu que par exemple celui de L'Entraîneur. Cela tient à peu de choses : des coups francs trop souvent contrés par ses propres joueurs ; le fait que la fatigue n'entre pas réellement en jeu durant un match (les remplaçants ne servent en fait qu'à changer de formation ou à pallier à une blessure intempestive) ; une définition des postes trop rigide (on est soit défenseur, soit milieu, soit attaquant ; pas de bi-classé), ou étonnamment peu de blessures ou récriminations chez les joueurs. Du coup, on est d'autant plus déçu d'être limité à la seule gestion de l'équipe. Comme dans Football Manager, comme dans le futur UEFA Manager, on voudrait gérer l'agrandissement du stade, les sponsors, les droits télé, les ventes de hot-dog et la quantité de sel dans les frites. Comme dans L'Entraîneur, on voudrait pouvoir prendre en main l'équipe B du club et en faire un centre de détection et de formation. À cela s'ajoute, dans la version testée, quelques problèmes de traduction, relativement bénins, je l'admets : un claquage est qualifié de « maladie », les dégagements des 6 mètres sont des « tirs au but », et les coups de pied arrêtés des « ballons morts ». Parfois, dans les commentaires, se glissent également des contresens. Rien de très grave, mais c'est toujours dommage pour un jeu que les développeurs ont voulu soigner dans les moindres détails.

Ivan Le Fou

Le mode Commentaires. Austère certes, mais suffisamment précis pour avoir une idée de ce qui tourne mal dans votre équipe (hélas, pas moyen de sauvegarder la description du match). C'est le seul mode disponible si votre processeur est cadencé à 166 MHz.



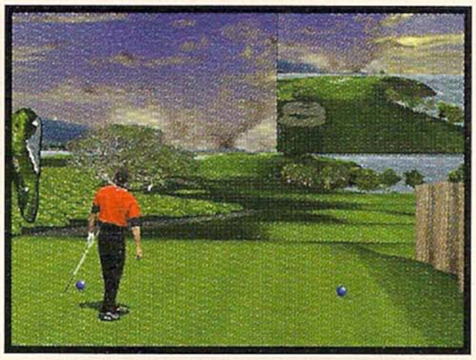
En Deux Mots

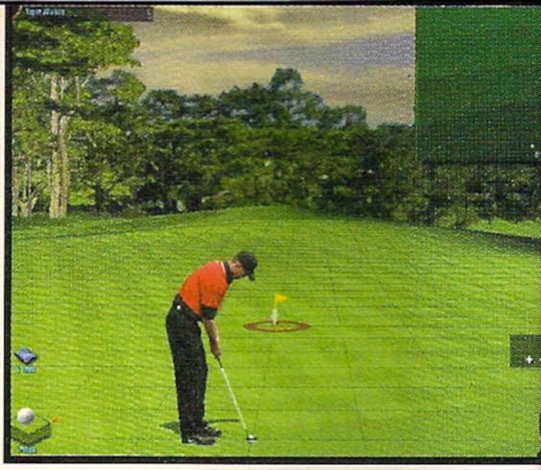
Une très bonne surprise dans le monde terne des managers de foot. Grâce à son interface impeccable, son joli moteur 3D et ses statistiques bien pensées, Guy Roux Manager 2000 s'impose comme la référence du moment. On regrette cependant la richesse de la simulation et de la base de données de L'Entraîneur 3.

- \+ Grande simplicité.
- \+ Rendu 3D des matchs.
- \+ Excellents outils d'analyse.
- − Seulement 4 pays.
- − Un seul joueur.
- − Simulation un peu simpliste.

63	49	71
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Amateurs de golf, à vos fers : le cru Tiger Woods 2000 offre de beaux parcours, et c'est ça le principal.





Tiger Woods

SIMULATION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

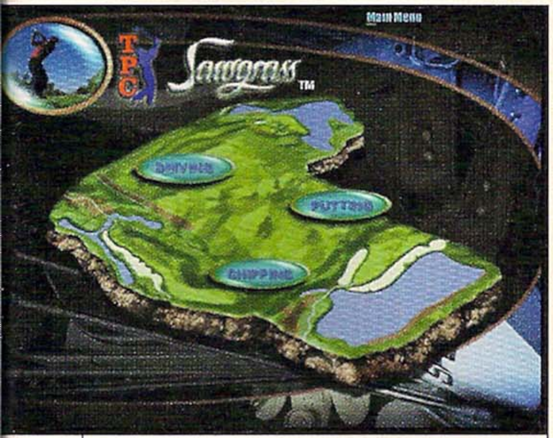
PGA Tour 2000

MULTIJOUEURS	
Réseau Local	4
Modem Direct	2
Internet Serveur	4

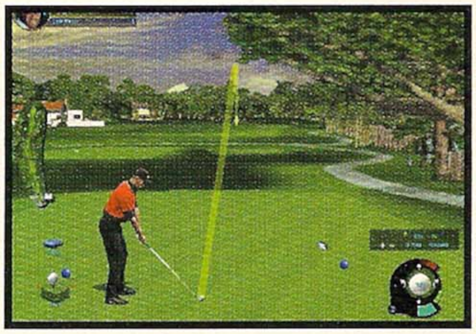
Jouable sur P 500, 64 Mo Ram **Éditeur** E.A. Sports **Développeur** Rainbow Studio E.-U. **Texte et voix** VF **Nbre de joueurs** 4

Tiger Woods 1999 ressemble comme un frère à Tiger Woods 2000. Normal, la même technologie est utilisée. Le seul truc étonnant de l'histoire concerne les développeurs, pas vraiment décidés à s'arrêter, même s'il paraît difficile de se sentir inspiré au bout de quinze titres successifs. Le moteur n'a guère évolué. Malgré l'obligation d'utiliser un gros processeur et une bonne carte accélératrice pour afficher un graphisme à peu près potable (en poussant les options à leur maximum), on obtient des ralentissements et des temps de chargement toujours trop longs. On se demande bien à quoi peut servir la carte 3D si, en fin de compte, on est obligé de jouer en 640x480 pour ne pas être gêné, surtout qu'à ce niveau de détails, la version software tourne aussi bien que la version accélérée.
Si le moteur est décevant, ce Tiger-là possède pourtant des points forts appréciables. Les circuits qu'il propose offrent un challenge intéressant aux habitués et aux faux débutants. Eh oui, je dis bien les faux débutants car les pièges de chacun d'eux requièrent tout de même un niveau technique que le néophyte ne peut avoir. Ainsi, un des parcours les plus faciles, celui de Heron Bay, possède quelques difficultés techniques dues au relief et au vent.
Le circuit classique comme celui de Pebble Beach demande encore plus de savoir-faire. Sa proximité avec l'océan le soumet particulièrement aux caprices du vent. Même un bon coup pourra échouer. Alors si vous êtes d'un niveau honorable, vous trouverez sans problème un défi à votre hauteur grâce à la variété des parcours.
Trois modes de jeu, destinés surtout à l'entraînement, ont été ajoutés aux neuf précédents. Ainsi, vous pouvez maintenant répéter vos coups pour atteindre la perfection sans être obligé de vous taper tout un circuit. Mais pour cela, vous avez besoin de créer votre personnage. L'éditeur de joueurs qui vous le permet est un peu restreint. Vous désignez votre modèle entre deux féminins et un masculin sans pouvoir choisir son allure. Même si vous pouvez importer votre portrait en format BMP, on est loin de la diversité qu'atteignent les concurrents. Sûr que dans des parties solo, on n'a pas vraiment besoin de se distinguer, mais quand vous êtes en réseau face à trois personnes exactement comme vous, le jeu devient plus difficile à suivre.
L'apport de la caméra dynamique n'est pas négligeable. Très maniable, elle se manipule par simple déplacement sur le plan du trou en dévoilant ses moindres recoins. Elle permet, lors d'un coup particulièrement réussi, d'admirer en temps réel la trajectoire de la balle, et si vous vous êtes démerdé comme un dieu, vous pouvez même enregistrer le passage pour faire baver vos potes du club house.
Tiger Woods 2000 n'amène que peu d'améliorations à l'ancien. Ces problèmes de temps de chargement lui portent un mauvais coup, mais ces parcours superbes relèvent le niveau. Ne craignez aucun dépaysement par rapport à son prédécesseur, les deux méthodes de shoot (l'habituel système des trois clics et le système analogique suivant le déplacement de la souris) ont été reprises, alors vous devrez vous sentir plus qu'à l'aise.

Kika



Trois modes d'entrainement vous permettent de vous exercer pour chaque partie de jeu.







Les parcours sont sympas, dommage que le graphisme reste de piètre qualité.

En Deux Mots

VOICI UN PANEL DE BONS PARCOURS QUI OFFRENT DES CHALLENGES HONORABLES À LA PLUPART DES GOLFEURS. SI POSSÉDER UN BON GRAPHISME N'EXIGEAIT PAS TANT DE RALENTISSEMENTS, TIGER WOODS SERAIT UN TRÈS BON PRODUIT.

- \+ Le swing pro
- \+ Les parcours sympas
- − L'éditeur de joueurs
- − La configuration nécessaire

69	75	79
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Dans Majesty, on gouverne un royaume imaginaire qui se nomme « Ardania » et aussi des héros. Et puis des châteaux. Et puis des dragons. Alors, elle est pas belle la vie ?

JOUABLE SUR **PENTIUM 200**
ÉDITEUR **HASBRO INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **CYBERLORE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

Majesty

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUT PUBLIC - PC-CD ROM

Majesty est un jeu de stratégie temps réel. Un de plus diront les enculeurs de mouches, mais, après tout, plusieurs variations sur le même thème n'enrichissent-elles pas un genre ? Majesty propose donc au joueur de prendre les gouvernes d'un royaume, d'y installer maisons, guildes, associations de magiciens, bars plus ou moins glauques, et autres clubs de massacreurs en règles, plus communément appelés « guerriers ». L'aspect gestion du jeu se limite à prendre soin des biens et de la population. C'est d'autant plus facile qu'il n'y a pas de ressources à trouver impérativement pour assurer le bon fonctionnement de ses petites affaires. Le royaume d'Ardania étant aussi vaste qu'indiscipliné, ce sont vingt missions qui sont offertes pour permettre au joueur de conquérir la totalité de son territoire. Les objectifs sont très simples, et dans la majeure partie des cas, il s'agit de trouver le repaire des méchants locaux et d'y raser tout ce qui s'y trouve, à l'exception de rares scénarios dans lesquels on doit amasser une somme en un temps donné. Il y a trois niveaux de difficulté, et certaines quêtes ne sont accessibles qu'à la condition d'avoir déjà achever un nombre défini d'entre elles. Graphiquement, c'est très joli, et bien qu'il n'y ait pas de gestion de la 3D, d'effets de transparence, ni de rotation de carte, l'ensemble a une ergonomie très agréable. Les décors se limitent malheureusement à un seul type d'environnement du type marais / bosquet / prairie (et puis un petit volcan de temps à autre, mais tout petit, hein). Impossible de faire des embuscades, mais les arbres, rivières, ruines et fontaines sont tellement mignons qu'on ne s'aperçoit pas de ces carences pendant la partie. Les unités rencontrées sont assez diverses, autant pour les ennemis que pour les alliés, leurs mouvements sont joliment réalisés, et l'Intelligence Artificielle gouvernant les unités est suffisamment perfectionnée pour que ces dernières trouvent un ennemi, mais pas assez pour qu'elles puissent déterminer le moment où il est préférable de ne pas engager un combat. Nombre de héros chèrement recrutés disparaissent donc stupidement lorsqu'ils ont, par exemple, la bonne idée d'affronter un monstre trois fois plus grand, et vingt fois plus résistant qu'eux. Certes, ce n'est pas systématique, mais lorsqu'on est un héros, on est supposé savoir se servir de son cerveau.

Pour le reste, la seule tactique rentable consiste à engager le plus de gens possible, les rendre très puissants, et les lancer dans la bataille en les appâtant avec une prime à la clef. C'est si simple que ça en devient naturel. Naturel, certes, mais pas passionnant, et faute d'un gameplay suffisamment riche, Majesty risque de lasser vite. C'est plus une sortie à guetter en Budget, en somme.

Pete Boule



Évidemment, il faudra se taper du Dragon en grand nombre.



Vous, les connaisseurs d'heroic fantasy, sachez que la grosse boule, c'est un Beholder. Pour les autres, sachez simplement qu'il vaut mieux être balèze lorsqu'on en rencontre un.





Les bâtiments sont tous bien détaillés, et la fantaisie de quelques-uns renforce encore l'ambiance médiéval/fantastique de l'ensemble. En plus, les effets lumineux, lorsque la magie est employée, en jettent bien.



Comme dans tout jeu de stratégie temps réel qui se respecte, une jauge permettra de constater l'état de ses constructions.

En Deux Mots

MAJESTY EST UN JEU SIMPLE COMME BONJOUR, AUSSI POLI ET MESURÉ QUE LA SUCRETTE QU'ON MET DANS SON CAFÉ. CE N'EST PAS L'EXTASE EN MATIÈRE DE GAMEPLAY, MAIS ON Y JOUE SI TRANQUILLEMENT QU'IL EN DEVIENT AGRÉABLE. ON EST PROCHE DU JEU APÉRITIF QU'ON SE TAPE À UNE MAIN EN BOUFFANT DES CHIPS DE L'AUTRE, SANS JAMAIS SE LASSER.

+ La simplicité du jeu
+ C'est joli tout plein
− La pauvreté relative des tactiques possibles
− Des décors répétitifs

78	78	78
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



MDK2
Interplay
Virgin Interactive
POUR DETRUIRE TOUS LES ALIENS AVEC INTELLIGENCE FORCE & HUMOUR
Kurt
Spécialités : discrétion, sniper, voltige
Prof
Spécialités : génie, gadgets, farfelu
Max
Spécialités : destruction, 6 pattes, attaque
CONSEILLÉ … moins de 12 ANS
INFOS • CADEAUX • SOLUCES
Hot-Line N° Indigo 0 803 09 41 64
Hint-Line 08 36 68 94 95
3615 VIRGIN GAMES
2,23 F la minute
http://www.virgininteractive.com
PC CD-Rom
Dreamcast
REFLEXION FAITE

THIEF II
THE DARK PROJECT

SIMULATION DE CHAPARDAGE POUR TOUS JOUEURS ET GENS D'ESPRIT - PC CD-ROM

Thief II est la suite de l'un des meilleurs jeux de l'an passé. Au programme, chapardage et cambriolage, magie et trésors, ce genre de choses qui nous reposent et nous distraient entre deux tirs de Railgun.

Thief premier du nom, loin d'être un ratage commercial, n'a certainement pas autant fait parler de lui qu'il aurait dû. Les raisons de cet engouement sont multiples. Pour commencer, Thief The Dark Project a été développé par une de mes équipes de programmeux préférées, j'ai nommé Looking Glass. Pour ceux qui auraient passé les douze dernières années de leur vie bloqués sur Mars, ou auraient été coincés en pleine partie d'Hippos-gloutons, sachez que ces mêmes coyotes sont à l'origine de softs tels que la série des Ultima Underworld (chef-d'œuvre de l'exploration souterraine), Flight unlimited II (qui a détrôné Flight Simulator en son temps), System Shock II ainsi que Terra Nova. En fait, quatre de mes jeux favoris. Outre une paternité à toute épreuve, le fait de jouer à un jeu où les combats passent en second plan après l'exploration et l'ambiance, est un élément susceptible de piquer ma curiosité.
Thief II The Dark Project était un jeu très attendu par les amateurs du premier épisode. Il faut d'ailleurs préciser que la communauté tournant autour du jeu comprend une dizaine de gros sites bourrés à craquer de missions solo (voire de campagnes), d'aides de jeu de toute sortes, y compris de nouvelles sur le thème du monde de Dark Project.

95/98 — direct 3D

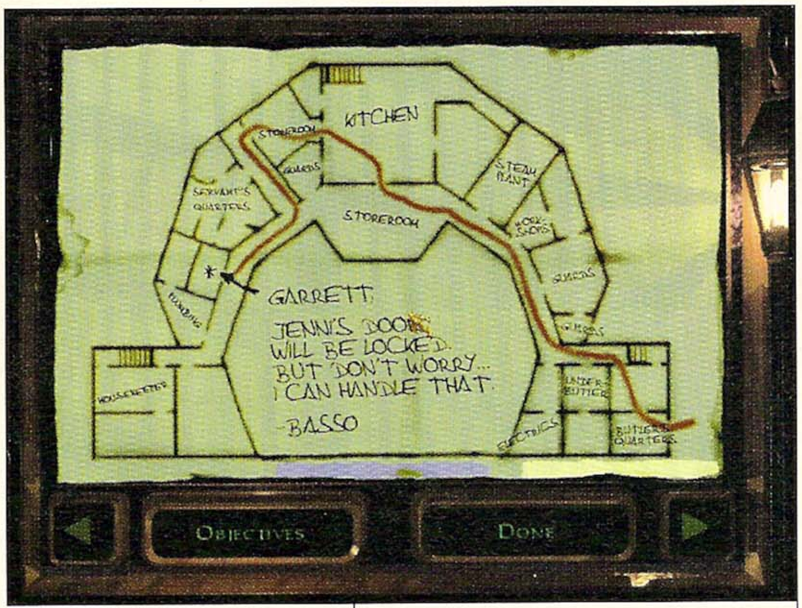
JOUABLE SUR P II 400, 64 MO RAM, CARTE 3D 16 BITS
ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR LOOKING GLASS TECHNOLOGIES É.-U.
TEXTE ET VOIX VO NBRE DE JOUEURS 1

joystick — à voir sur le CD-Rom n° 115



Un lieu rêvé pour la cambriole.



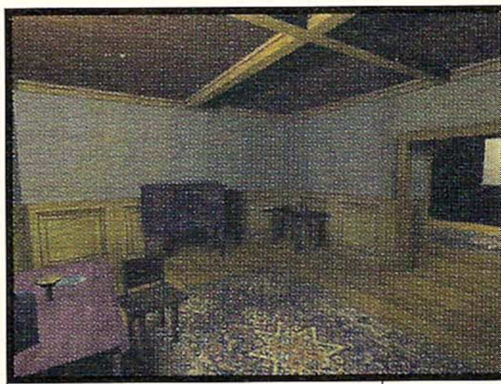


Les plans, un écran à étudier avec attention.

Le Dark Engine, nouvelle mouture

La nouvelle mouture du Dark Engine utilisée pour ce jeu (ainsi que System Shock II) est très satisfaisante. Mais il faut avouer que, globalement, peu de changements ont été apportés dans les premiers niveaux. Les mouvements des personnages sont toujours aussi bien réalisés et bénéficient de quelques animations supplémentaires, les textures utilisées sont de bonne qualité. Mon seul regret en la matière concerne un graphisme qui ne s'est amélioré qu'à moitié, c'est-à-dire en passant dans un timide mode 16 bits. Une palette de couleurs supérieure aurait pu faire de ce jeu un véritable petit bijou visuel. Quel dommage ! Le Dark engine est toujours aussi doué pour gérer les lumières dynamiques des loupiottes statiques. Et malgré quelques petites erreurs d'illumination, il gère de mieux en mieux l'éclairage passant à travers les ouvertures. Dans le même domaine, le jeu fait aussi la part belle à la lumière colorée. Les matériaux translucides, assez rares dans le premier volet, font ici leur réelle apparition. Il sera donc souvent intéressant de s'attaquer aux fenêtres pour entrer dans un endroit convoité. Le dernier apport du moteur graphique améliore le nombre de polygones affichés, et le double même dans le cas des personnages. Les changements interviennent d'ailleurs sur le visage et la tête des ennemis, leur donnant ainsi une bien meilleure apparence humaine. Une autre amélioration, directement générée par la précédente, est la précision apportée à la localisation des dégâts, notamment en ce qui concerne le « snipe ». Dans l'ensemble, il faut bien le dire, les améliorations apportées au Dark engine se situent surtout dans le domaine du script et du gameplay. Tant mieux, car c'est tout bénéfice pour le joueur qui de toute façon sera satisfait par un graphisme pas trop vieillot. Côté diversité, le zoo des persos dispose d'une soixantaine de visages différents, histoire de varier les plaisirs. Bizarrement, alors que le premier jeu ne ramait à aucun moment, j'ai eu quelques petites surprises au deuxième niveau, près des quais. Cela est dû, sans doute, à la grande profondeur de champ et à la distance de vue assez lointaine, il faut le dire. Cela dit, dans l'ensemble, bien peu

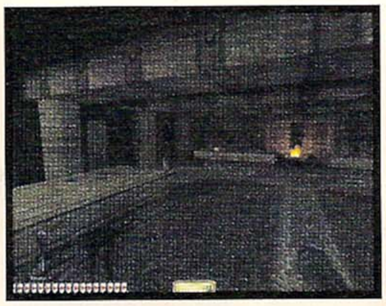
Toujours plus **discret,** Garrett poursuit **ses études au** LEP **de serrurerie.**

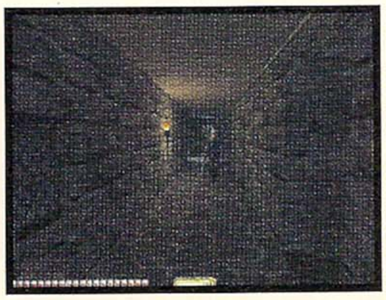


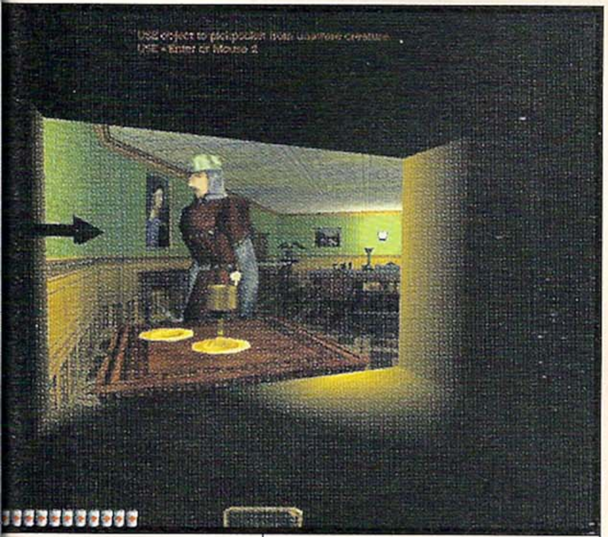
Des pièces toujours bien meublées et texturées.

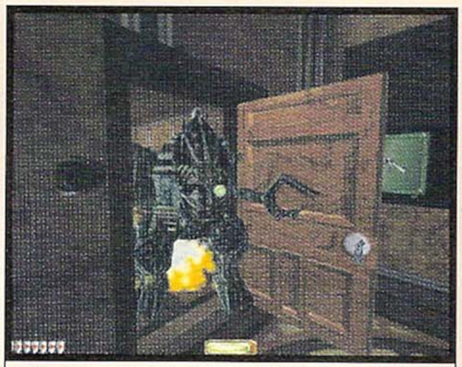


Lumières dynamiques à tous les étages.









Les méfaits des manipulations génétiques. Ici, un ancien conseiller financier.



Dans trois secondes, ce garde sera soulagé de sa clef par ma main qui surgira discrètement du passe-plat.

d'éléments font ramer le jeu, et ce même si de nombreux gardes sont présents dans le champ de vision. Ma configuration de test était à base de Rage 128 et de Celeron (et ron petit patapon) 466, le jeu tournant en 1024x768, toutes les options à fond. Pendant qu'on y est, insistons sur l'aspect très important du son et de la musique. Enfin, on pourra mettre celle-ci en sourdine afin d'entendre ce que disent les gardes au moment où le compositeur a voulu se la jouer DJ Techno survitaminée. Les effets, voix et autres ambiances sont tout simplement excellents. Cela est d'autant plus visible (enfin audible) si on est l'heureux possesseur d'une SB Live, puisqu'on peut utiliser l'accélération hardware. Le Dark engine, loin de se contenter de mesurer la distance voleur/ennemi, utilise un système de propagation du son en se servant notamment de la surface sur laquelle on marche (le métal est au top 50 de la propagation) ainsi que de la taille des pièces.

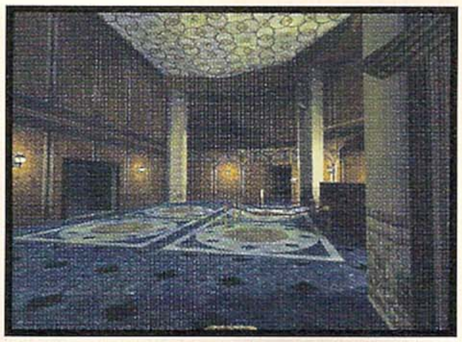
Lankmar, ou presque

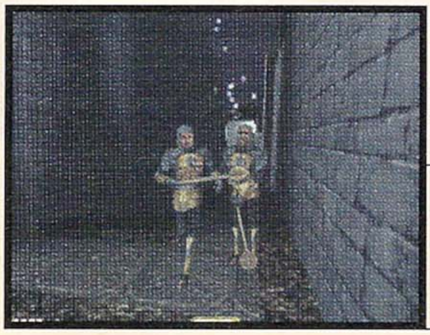
Les niveaux et missions concoctés par l'équipe de développeurs pour Thief I figurent, selon moi, parmi les meilleurs jamais créés. Les buts, quêtes et aventures, très équilibrés, étaient d'autant plus exceptionnels que je n'ai jamais été bloqué par une énigme idiote de type « Donnez à manger des bananes aux chameaux pour qu'un d'eux vomisse une clef qui vous permet d'ouvrir la porte ». Non. Voilà la preuve que l'intérêt d'une map passe plus par le nombre de possibilités existant pour finir le jeu, plutôt que par une unique solution entraînant une totale prise de tête. Je ne tarirai jamais d'éloges à propos des missions de Dark Project comme la Cité perdue (renvoyant l'ambiance Tombraider aux oubliettes), la Tour du magicien avec son étage tête en bas et ses bruitages bien flippants, ou encore la Cathédrale hantée (qui m'a donné ma première alerte cardiaque sérieuse depuis que j'ai dépassé les 210 kilos). Cela explique que les joueurs ne pouvent qu'exiger une qualité au moins égale pour Dark Project II. J'ai donc le plaisir de vous apprendre que ce challenge a été vaincu, mais avec quelques petits changements au programme. Tout d'abord, l'ambiance est plus technologique. Je sais que ça en gonflera certains - y compris moi mais les machineries présentes dans le premier volet auront la part belle dans cette série d'aventures. D'autre part, exit la plupart des monstres un peu fantastiques. Les auteurs de Dark Project avouent avoir voulu se débarrasser des cortèges de monstres omniprésents dans les derniers niveaux du premier jeu,

Pouvoir décisionnel

L'Intelligence Artificielle est aussi l'une des préoccupations de l'équipe. Celle présente dans le premier jeu, bien que tout à fait à la hauteur, souffrait de quelques lacunes. Par exemple, il était possible d'échapper au courroux de l'ennemi en se réfugiant sur un point en hauteur... une table, par exemple. D'après les développeurs, les gardes de Thief II contrent cette méthode en allant chercher quelqu'un muni d'un arc, et n'hésitent pas à se planquer si vous-même vous mettez à jouer au petit Guillaume Tell. Dans l'ensemble, l'I.A. s'est vraiment améliorée : les gardes ne poursuivent plus le joueur qu'avec les données dont ils disposent. Dans le premier volet, il n'était pas rare de voir un adversaire se diriger dans la direction approximative où on se trouvait guidé comme par une force invisible (ce qui en fait était le cas). Ainsi, on peut encore mieux jouer à chat avec nos amis les brutes. Ces derniers sont d'ailleurs beaucoup plus attentifs aux détails : une porte ouverte, une torche éteinte (parfois ils se mettent à les rallumer) ou un objet précieux disparu... Certaines scènes surprenantes pourront se produire, comme par exemple l'impossibilité d'assommer un garde coiffé d'un casque en métal, ce qui est somme toute logique. Pareillement, les ennemis n'hésiteront plus avant de vous poursuivre dans des zones éloignées de leurs points de ronde : ils rameuteront le maximum de personnel pour se mettre à vos trousses.

Un **monde** qui **évolue de** plus **en plus** vers la **technologie**.



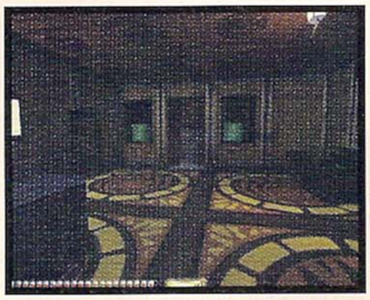


Plus que jamais, les gardes se baladent en groupes ou au moins en binômes.

Les nouveautés

Côté équipement, Garrett n'est pas vraiment gâté. Mais somme toute, on ne trouve que de l'utile dans sa petite mallette de brigand. Parmi l'équipement alchimique, citons deux nouvelles potions : la première, une décoction de chute lente, permet à notre héros de s'élancer dans le vide sans crever comme un rat, les deux genoux ramenés à la hauteur du cerveau alors qu'il touche le sol. L'autre, la meilleure, est une potion d'invisibilité : elle agit pendant une dizaine de secondes, octroie une discrétion absolue et permet entre autres d'assommer des gardes, et ce même s'ils sont en état d'alerte. Le prix (600 pièces d'or) ne la met pas à portée de toutes les bourses. Côté équipement bionique, l'œil de Garrett permet désormais des zooms intempestifs et sert de récepteur pour une sorte de boule de cristal que l'on lancera à bonne distance. Celle-ci enverra des images de l'endroit où elle se trouve (on peut tourner sur 360°) et permet d'effectuer des reconnaissances dans une zone où on ne veut pas montrer le bout de son nez. Seul problème, il faut aller la récupérer à la main. Bien que je n'ai pas pu les voir dans la version testée, on trouvera aussi des œufs de créatures qui, en éclosant, se mettent à attaquer tout ce qui passe à leur portée... à la manière d'un autre jeu très connu.





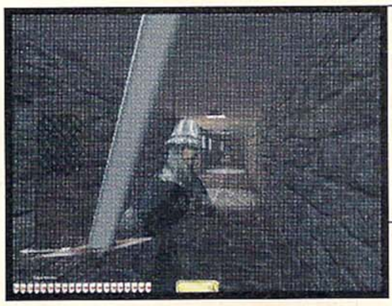
De nombreux objets en verre font leur apparition.



afin de se concentrer sur le gameplay primaire et favoriser la discrétion. Voilà pour les mauvaises nouvelles. Passons maintenant au plat de résistance. Le jeu commence sur les chapeaux de roues : on apprend que suite aux événements de Thief I, les Marteleurs ont vécu un schisme qui a créé un tout nouveau mouvement nommé les Méchanistes. Ce mouvement prône l'amélioration constante de la technologie. C'est désormais vis-à-vis de deux factions rivales que nous allons devoir nous engager. Dans la première mission, nous devons aider un ami un peu débile (il s'est fait capturer sa fiancée, une gentille cruche typiquement non violente, qu'il faut aller chercher au fin fond d'une propriété plutôt bien gardée). Là où ça se corse, c'est qu'on ne dispose d'aucune arme et qu'il va falloir ouvrir le chemin pour que le gars en question aille chercher sa gourde au second sous-sol. Après cette entrée en matière, on est propulsé dans une nouvelle histoire bien bizarre qui va nous emmener à l'assaut d'une banque, et où on sera poursuivi, à travers une ville entière, par une cinquantaine de gardes, rien que ça.

Des aires de jeu **plus remplies** et gigantesques **que** jamais.

Un mot sur la ville en question : c'est un niveau rêvé pour s'apercevoir de l'immensité des cartes du jeu. Car pas moins de cent bâtiments et immeubles sont représentés dans cette petite Venise, et la carte offre une multitude de recoins, de passages, de ruelles et de places qu'il faudra traverser pour s'enfuir. Comme la plupart des missions, les possibilités pour atteindre les objectifs sont infinies et permettent de se cacher dans des recoins sombres, de passer par les toits, de sauter de fenêtre en fenêtre, d'évoluer par les rebords (il est possible de se suspendre comme un professionnel de la varape musclé), de passer par les égouts ou carrément par les canaux. Le seul truc vraiment regrettable, dans cette campagne, est l'absence de mode d'entraînement. Les développeurs ont voulu que l'apprentissage se fasse au fur et à mesure des missions. Seulement voilà, la première sortie offre déjà des challenges pour le joueur expérimenté. De ce fait, le voleur débutant se heurtera violemment aux difficultés de la vie au coin d'un couloir (ou pour ce cas précis, d'un escalier) et apprendra la dure loi du coup d'épée dans le flanc.



Les tout nouveaux casques en métal empêchent les gardes de se faire assommer.



Des pièces décorées avec soin. On y vivrait presque...





De nombreuses scènes se jouent devant nos petits yeux ébahis. Un gosse qui fugue, suite à la correction infligée par sa mère.



Un jeu délicieusement amoral mais non violent

Pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, rappelons quelques-uns des principes de Thief. Le scénario se déroule dans un monde d'heroic-fantasy (rappelant celui du jeu de rôle Warhammer), entre l'époque médiévale et la Renaissance mâtinée de quelques éléments hi-tech comme des machineries... Le héros, un voleur nommé Garrett, est amené à remplir une multitude de missions tournant toutes plus ou moins autour du chapardage. Pour ce faire, il ne bénéficie d'aucune autre aide que sa grande discrétion, quelques informateurs bien placés au Conseil municipal ainsi qu'un joli équipement de monte-en-l'air. La discrétion, parlons-en justement puisque tout le jeu tourne autour de ce principe. Garrett est muni d'une gemme magique, qui lui indique à chaque instant sa visibilité par rapport à un éventuel antagoniste. Celle-ci est modifiée par de nombreux facteurs, à commencer par l'illumination de l'endroit où il se trouve. À celle-ci viennent s'ajouter d'autres variables : est-il debout ? Contre un mur ? Tiens, il a une arme à la main ? Joue-t-il le concerto en Fa de Shoenberg au trombone à coulisse avec un lampion posé sur le crâne ? Bref, autant de facteurs qui le révéleront ou non aux yeux des personnes présentes. Mais la vue n'est pas tout, l'ouïe joue aussi un rôle important puisque les personnages du jeu sont eux aussi munis d'oreilles. Garrett doit s'assurer de progresser en avançant sur des surfaces tendres, le plus souvent en étant accroupi afin de faire le moins de bruit possible. Tout cela doit se passer en silence, car notre héros n'est pas un combattant et deux coups d'épée bien placées auront tôt fait de lui régler son compte. Même si ce dernier peut assommer une sentinelle par surprise ou encore tuer un adversaire d'une flèche dans l'œil, le principe de base consiste à éviter tout combat, quel qu'il soit. Côté équipement, le gars n'est pas vraiment démuni. Le rayon « Archerie » est d'ailleurs rempli d'une multitude de flèches avec différents pouvoirs allant du simple trait rempli d'eau pour éteindre des torches à distance, aux projectiles sonores utiles pour faire une diversion, en passant par celles munies d'une corde qui nous aideront à grimper n'importe où. En gros, le gameplay de Thief est ce que j'ai vu de plus original depuis bien cinq ans. Peut-être est-ce parce que je suis un excellent joueur de cache-cache, ou parce que j'ai une vocation de cambrioleur, qui sait...

Duel d'archers dans trois mètres carrés.



L'écran des missions, toujours des objectifs impayables.



En Deux Mots

Thief II est une réussite en ce qui concerne l'aventure elle-même. Looking Glass a réussi la performance d'être plus royaliste que le roi, en concoctant des missions encore meilleures que dans le jeu original. La seule petite déception vient du moteur, qui n'a pas fait de bond technologique à proprement parler.

- \+ Les missions, de véritables petites sagas.
- \+ L'ambiance, unique, imprenable, exceptionnelle.
- − Peu d'améliorations du moteur graphique.
- − Trop de technologie, on veux du low tech !

80	85	89
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Les maux de la fin

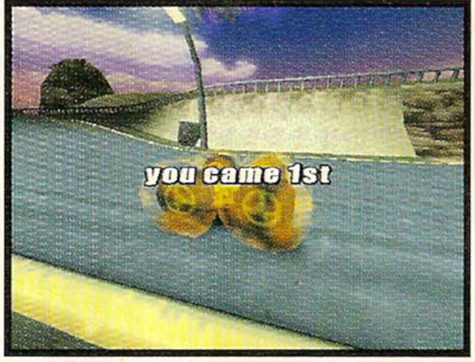
Pour conclure, disons que Thief II The Dark Project est la digne suite de son illustre prédécesseur. Parmi les points forts, il faut noter les designs des niveaux tout simplement extraordinaires, qui laissent toujours une demi-douzaine de solutions très diverses pour évoluer dans un endroit et pour finir une mission. La variété des tâches demandées est peu commune dans un tel produit et se rapproche plus des quêtes proposées dans un jeu de rôle que dans un shoot à la première personne. Thief II met encore plus l'accent sur la discrétion et l'invisibilité que dans le premier volet, en supprimant notamment des créatures ésotériques dans les premiers niveaux. L'intrigue, assez passionnante, fonctionne bien, pour peu qu'on se paye jusqu'au bout les cut scenes assez interminables ainsi que les dictons des marteleurs (« Le marteau tape le fer avec dureté, le forgeron se casse le doigt et hurle à la douleur ») tout droit tirés de l'almanach de l'idiot du village. Au chapitre des regrets, une palette de couleurs en 16 bits et un équipement que l'on aurait voulu toujours plus fourni. Par exemple, il aurait été plus qu'intéressant de pouvoir tendre des cordes à la verticale entre deux parois, ou tout simplement de pouvoir ramper pour passer inaperçu. Une autre chose bien stupide est l'impossibilité d'allumer des torches juste comme ça. Côté ambiance, j'ai regretté l'inclinaison technologique omniprésente dans cette suite. Idéalement, j'aurais supprimé toute incursion fantastique ou non historique pour en faire un jeu de vol moyennageux très réaliste, une sorte de « Martin Guerre attaque la Banque de France ». Côté innovations techniques, on saluera l'apparition du matériel accessible grâce à la molette de la souris. Bien curieusement, Thief II, qui va à contre-courant dans un monde ludique devenu « orienté multijoueur », ne dispose d'aucun mode de jeu à plusieurs. Refusant de suivre le reste des développeurs qui se ruent à la queue leu leu du Carmack comme de gros moutons, Looking Glass ne se fend d'aucun mode de jeu idiot (voleurs contre gardes, Rocket Arena à coups de flèches à eau...) pour faire plaisir au bas-peuple et pour pouvoir fignoler le mode solo. Encore merci.

Bob Arctor


TACHYON™
THE FRINGE™
NOM : LOGAN
PRENOM : JAKE
PROFESSION : MERCENAIRE INTERGALACTIQUE
MISSION : SAUVER SA PEAU
TACHYON
NOVALOGIC
Un jeu d'Action Spatiale sur PC CD-Rom
Explorez de nombreux systèmes planétaires
Découvrez un scénario captivant et non linéaire
Equipez et pilotez l'un des 11 vaisseaux disponibles
Affrontez jusqu'à 100 joueurs gratuitement sur Novaworld
Ubi Soft
www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT
NOVALOGIC®
NOVAWORLD™

Rollcage 2 nous place aux commandes de bolides à quatre roues qui atteignent 500 km/h sans forcer, en effleurant à peine la pédale d'accélération. Ces bolides, on en met quatre ou cinq sur de grands circuits, et le premier qui réussit à boucler ses trois tours a gagné. Oui voilà, vous avez vu juste, c'est un jeu de courses de voitures. Bravo, on ne se félicitera jamais, à Joystick, d'avoir des lecteurs aussi perspicaces.
Les améliorations apportées à ce Rollcage 2 ne sont pas fracassantes. Les circuits sont pour la plupart semblables à ceux du premier épisode ; on en retrouve le style un peu fouillis, les grandes lignes

Hop, premier, sans forcer en plus, j'y suis allé pépère. Je suis quand même sacrément surpuissant.



joystick
À voir sur le CD-Rom n° 115

98 | direct 3D | 3dfx

MULTIJOUEURS	
IPX	5
Écran splitté	4
Internet	5

Jouable sur Pentium II 350, Carte 3D
Éditeur Take 2 Interactive
Développeur Attention To Detail Texte et voix VO



Moi et ma Twingo atomique sur la départementale Pluton-Phobos.

Rollcage 2

Courseuh d'bagnoles futuristes tout public - PC CD-Rom

droites remplies d'accélérateurs, et les tunnels qui permettent de doubler les adversaires en roulant au plafond. Certaines pistes, néanmoins, font preuve d'originalité, notamment les circuits suspendus dans le vide qui proposent de grands virages relevés, et des portions sans obstacles qui favorisent les vitesses de pointe. Pas de grands changements en ce qui concerne les véhicules ou les armes qu'on peut utiliser contre son concurrent. Les programmeurs ont dû utiliser la fameuse méthode du Ctrl+C, Ctrl+V pour développer cette partie du jeu. Le comportement des bagnoles n'a pas bougé ; on peut juste remarquer que l'effet toupie de « Rollcage tout court » (la voiture qui tourne sur elle-même comme une folle après un crash) a été supprimé, ce qui permet de se remettre plus facilement en route dans le bon sens. L'inertie des véhicules est toujours aussi faible, leur réaction reste donc un peu artificielle, mais ce n'est pas vraiment un problème car le jeu se veut résolument orienté Arcade. Histoire de justifier le « 2 » juste après le titre, les programmeurs ont tout de même pris soin d'ajouter quelques modes de jeu, pour remplir la rubrique « nouveautés » dans le communiqué de presse du jeu (ça fait quand même plus sérieux). En mode Solo, il est désormais possible de participer à toute une série de challenges plus ou moins difficiles qui changent un peu de la monotonie de la course pure et dure. Le mode Scramble, par exemple, se joue sur une petite piste très rapide qu'il faut parcourir le plus rapidement possible afin de se qualifier pour le niveau suivant. Autre exemple, le mode Démolition, dans lequel le but est de détruire tous les objets présents sur la piste (immeubles, puits de forage, panneaux publicitaires, autres trucs non identifiés...) le plus rapidement possible. En multijoueur, le mode Poursuite permet de courir après ses rivaux autour de gigantesques anneaux de vitesse, le mode Combat, de pacifier la piste à coups de roquettes, tandis que le Rubble Soccer, comme son nom le laisse deviner, invite les joueurs à une partie de football musclée.

ackboo

> J'avais prévu plein de jeux de mots rigolos dans ce test, comme « Rock'n Rollcage » ou « la Rollcage aux folles », mais des impératifs techniques de dernière minute m'ont empêché de les placer. Ah oui, j'étais un peu mort de honte aussi.



Donc là c'est clair, je vais devoir tourner à gauche. Non à droite. Euh gauche ! Aaah ! j'ai jamais su ma droite de ma gauche !



En Deux Mots

Rollcage 2 est une suite honnête du premier épisode. Pas de grands bouleversements au niveau du style, mais les nombreux nouveaux modes de jeu enrichissent bien le concept. Malgré ces améliorations, Rollcage 2 n'arrive toujours pas au niveau des excellents WipEout et Deathkartz, les références dans cette catégorie de jeu.

+ Moteur 3D impeccable
+ Nouveaux modes de jeu sympas
- Peu d'amélioration par rapport à Rollcage
- Toujours moins bon que WipeOut ou Deathkarz

80	80	71
Techn	Design	Intérêt



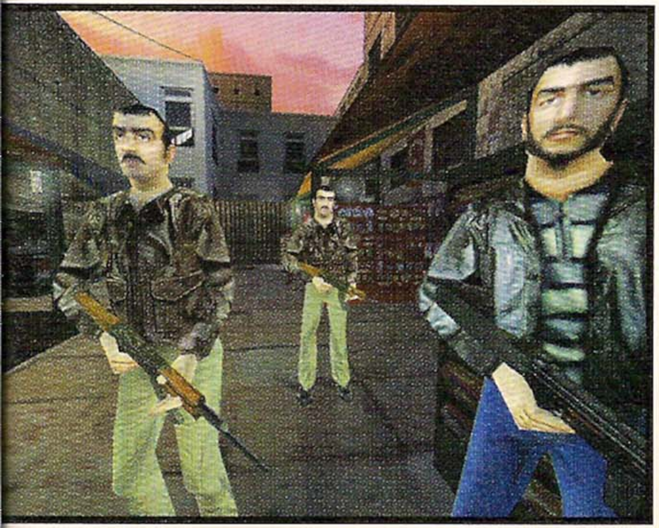


Performance.
Passion.
Entrez dans l'univers prestigieux de Porsche et prenez le volant des modèles qui ont fait l'histoire de la marque au cours de 50 dernières années, y compris la toute dernière 911 Turbo. Avec Need For Speed Porsche 2000, rejoignez l'équipe des pilotes d'essai de Porsche et exercez le job le plus passionnant au monde.
S PR 181
NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000
Jusqu'à 4 joueurs sur écran partagé (version Playstation) / jusqu'à 8 joueurs en réseau (version PC).
PC CD
PORSCHE
08 36 68 55 15
www.needforspeed.com

Rogue Spear
Urban Operations

ADD-ON POUR ROGUE SPEAR POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Istanbul, 15 h 42. Je transpire comme un porc sous ma combinaison noire et mes 3 kilos de Kevlar. 30 minutes qu'on poireaute dans cette arrière-cour. On attend que le Colonel nous donne l'autorisation de passer à l'assaut. Mon coéquipier est un Russe. Je me méfie des Russes. Faut pas oublier qu'à la base, ce sont tous des ivrognes bolcheviques. Dans l'équipe rouge, il y a une nouvelle, une petite Israélienne super mignonne que je me taperais bien une fois cette mission pourrie finie. C'est une tireuse d'élite. Elle porte un gros fusil. Elle m'excite. L'ordre retentit dans mon casque « Allez-y les petits gars, et n'oubliez pas que vous êtes les meilleurs ». On commence à y aller au petit trot, chacun connaît sa mission, chacun connaît son plan, on est des pros. Je jette un coup d'œil pour voir si la sortie est dégagée. J'aperçois un truc qui bouge, je l'aligne et lui fais sauter la cervelle avec mon HK MP5 à silencieux. Dans mon casque, le colonel hurle : « Crétin, tu viens de shooter un civil ! T'es bon qu'à jouer à Quake 3, tu me fais pitié, t'es qu'un gros tas de merde, allez, tout le monde évacue, mission terminée. » Un civil ?



On croyait les avoir butés jusqu'au dernier, mais non, il reste encore quelques terroristes qui menacent le monde libre. Alors joie, on ressort les flingues : Red Storm nous renvoie sur le front avec un add-on très réussi pour l'excellent Rogue Spear.



Un add-on bien né

Urban Operations est né d'un constat : dans Rogue Spear, la mission la plus appréciée par les joueurs est unanimement celle du Kosovo. Souvenez-vous, les maisons en ruines sous la pluie, le clocher qui sert d'abri à un sniper bien vicelard, la petite église éventrée par les bombes, c'était un vrai moment d'anthologie. La nouvelle campagne proposée par Urban Operations reprend ce qui a fait le succès de cette fameuse carte du Kosovo : un environnement urbain, reconnaissable au premier coup d'œil, et bourré de détails ultra-réalistes qui donnent vraiment l'impression d'y être. Et les développeurs ne se sont pas arrêtés là : cet add-on intègre aussi toute une série d'améliorations et d'ajouts qui transcendent le jeu original.

95/98 · 3dfx · direct 3D

MULTIJOUEURS	
Internet IP	8
LAN	8

Jouable sur PII 350, 64 Mo Ram
Éditeur Take2 Interactive
Développeur redstorm Entertainment États-Unis
Texte et voix VF





Ils vendent des faux Lacoste, ils mériteraient une balle dans la tête. Pourtant, il faut éviter, ce sont des civils innocents.

Cinq missions ultimes

Le grand intérêt de U.O. réside bien sûr dans ses cinq nouvelles missions. Vous vous dites sûrement que cinq missions, c'est peu, et que cet add-on pue l'arnaque à plein nez. Ahahah, allons, effacez-moi tout de suite ce vilain préjugé. Certes, ce ne sont que cinq nouvelles missions. Mais quelles missions... La campagne débute à Istanbul, en Turquie. Des méchants terroristes ont kidnappé un négociateur de l'ONU et son aide. On sait qu'ils sont quelque part dans un des bazars de la ville. Et c'est vous qu'on envoie au casse-pipes. C'est normal aussi, vous êtes payé cinq patates par mois pour ça. La grosse nouveauté de cette mission est la présence de civils. Plus question de tirer sur le moindre pixel qui bouge ; il faut prendre le temps de vérifier si la cible porte une arme ou s'il s'agit d'un honnête citoyen. La présence des civils modifie considérablement la manière de jouer et oblige à être plus attentif, et surtout moins bourrin. Mieux encore : ils réagissent parfaitement à ce qui se passe autour d'eux. Sitôt le premier coup de feu tiré, on les voit s'éparpiller dans tous les sens en courant et chercher un endroit où se protéger. Trop bien. Évidemment, on ne résistera pas à la tentation d'en allumer un, pour voir : la mission se termine instantanément, pas de pitié.

Au niveau de la réalisation, cette carte est absolument magnifique. Je ne pense pas que les photos d'écran qui parsèment çà et là ces pages puissent rendre justice à la qualité des textures utilisées. À la limite, on est un peu embêté de devoir faire la chasse au terroriste dans un aussi beau décor, on préférerait jouer les touristes et se balader au milieu des étals du bazar, ou manger du mouton dans un des restaurants. L'ambiance sonore est elle aussi impeccable : les postes radio débitent un discours dans la langue locale, on peut distinguer les bruits de la ville, autant de détails qui rendent l'environnement de jeu très crédible. Petit déception, la mission d'Istanbul est la seule qui mette en scène un grand nombre de civils. Les quatre autres missions n'en sont pas pour autant ratées, elles se rattrapent largement par la fabulosité de leur conception et l'extraordinarité de leurs décors. J'ai vérifié dans le Dictionnaire du Testeur Enthousiaste, ces deux mots existent. Pour la seconde mission, on se retrouve dans une station de métro londonienne. Là aussi, les textures sont à tomber sur le cul et l'architecture est parfaitement logique, aucun défaut ne vient entacher le réalisme de l'environnement. Vient ensuite une petite excursion à Venise,

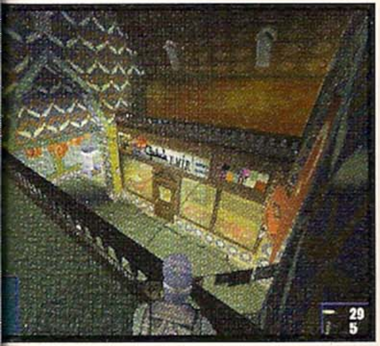


Au premier coup de feu, les civils courent se mettre à l'abri.





Admirez la richesse du mobilier, la noblesse des matériaux, la soumission des otages.





Un des otages retenus dans la station de métro. Je vous passe les commentaires poétiques de Cap'tain Ta Race et de Fishbone qui passaient derrière moi à ce moment-là...



où il est question de désamorcer une bombe placée dans une Bibliothèque de livres anciens. Les façades des bâtiments sont tellement belles qu'on hésiterait presque à mitrailler l'ennemi de la Liberté qui se trouve devant, de peur qu'elles ne soient abîmées par une balle perdue. La quatrième mission se déroule à Mexico dans l'espèce de Bronx local. Un immeuble abandonné sert de repaire à quelques malfrats, qu'il faut déloger à coups de grenades à fragmentation. L'ambiance « quartier pourri » est très bien retranscrite, et comme pour chaque mission, les textures utilisent une palette de couleurs caractéristiques qui rendent chaque décor unique. Je ne vous parlerai pas de la dernière mission : je vous laisse la joie de la découvrir vous-même. Et je suis un peu à court de superlatifs.

Rainbow Six Revival

Red Storm aurait pu se contenter de nous filer ces nouvelles missions, l'add-on aurait déjà valu largement son prix. Mais non, qu'ils se sont dit, on va leur en donner encore plus. Urban Operations propose une seconde campagne tout aussi intéressante que la première. Elle regroupe les cinq meilleures missions de Rainbow Six, avec des décors remis au goût du jour bien évidemment. On retrouve Hacienda, la villa d'un baron de la drogue qu'il faut prendre d'assaut, puis Biolab (alias Hotzone, l'une des meilleures cartes Rainbow Six pour le multijoueur). Viennent ensuite deux missions à jouer en finesse : Estate (pose de micro chez un haut-fonctionnaire corrompu) et Skycraper, la mission qui débute sur le toit d'un building dans lequel il faut s'infiltrer sans se faire repérer pour récupérer des données informatiques. Dernière mission de cette campagne, Amazon, qui propose de pacifier au fusil d'assaut une base terroriste dans la forêt vierge. Ces resucées de maps Rainbow Six sont un peu moins bonnes, au niveau technique, que les maps spécialement créées pour Urban Operations. Néanmoins, ce sont des valeurs sûres et vous prendrez sûrement du plaisir à jouer et rejouer ces excellentes missions.



Des terroristes en costume cravate font leur apparition. Plus chicos que les classiques soldats du tiers-monde en guenilles, ils n'en sont pas moins tout aussi redoutables.

Pas de chance les gars, vous êtes morts.



À mort l'acquisition automatique

Par défaut, l'option « acquisition automatique » est activée. Lorsque vous commencerez à jouer, désactivez cette option (touche F4), elle gâche le plaisir du jeu. Illustration : vous êtes armé d'un classique HK MP5 et à 150 mètres d'un soldat qui patrouille. Avec l'acquisition automatique, votre viseur se place tout seul sur le minuscule tas de pixels qui représente ce soldat. Vous tirez une balle et hop, il meurt. Pas très passionnant. Sans l'acquisition automatique, vous seriez obligé de vous approcher (car le zoom du MP5 ne permet pas de viser assez précisément en mode manuel à cette distance) ou de créer une équipe de snipers pour vous débarrasser du garde en toute sécurité. En clair, l'acquisition automatique rend inutile les armes de longue portée et leur capacité de zoomer ; elle fait ainsi perdre une grande partie de son intérêt au jeu. Mon conseil : jouez directement au niveau de difficulté maximum ; il interdit la visée automatique et rend le Heart Beat Detector beaucoup moins précis. C'est le mode le plus réaliste et le plus intéressant à jouer.

Orienté multijoueur

Pas moins de huit nouvelles maps spécialement dédiées au jeu en réseau sont livrées avec cet add-on. Certaines sont des versions légèrement modifiées de cartes déjà existantes (comme Bunkers), d'autres sont toutes nouvelles. Leur petite taille est idéale pour 2 à 8 joueurs. Vous pouvez vous reporter à la rubrique Réseau du mois dernier : Bob Arctor y donne justement quelques conseils pour améliorer ses performances lors des parties multijoueurs de Rogue Spear. Red Storm a aussi profité de cet add-on pour améliorer le support des mods développés par la très active communauté des joueurs de Rogue Spear. Avant, le développement et l'installation d'un mod pour Rogue Spear se faisait un peu à la barbare, en allant trifouiller les fichiers à la main. Désormais, les programmeurs disposent de nombreuses fonctionnalités pour intégrer leurs mods au jeu, d'un nouvel éditeur de cartes plus performant (UOEditor.exe), et l'installation se fait par le biais d'un menu dédié dans l'interface de Rogue Spear.

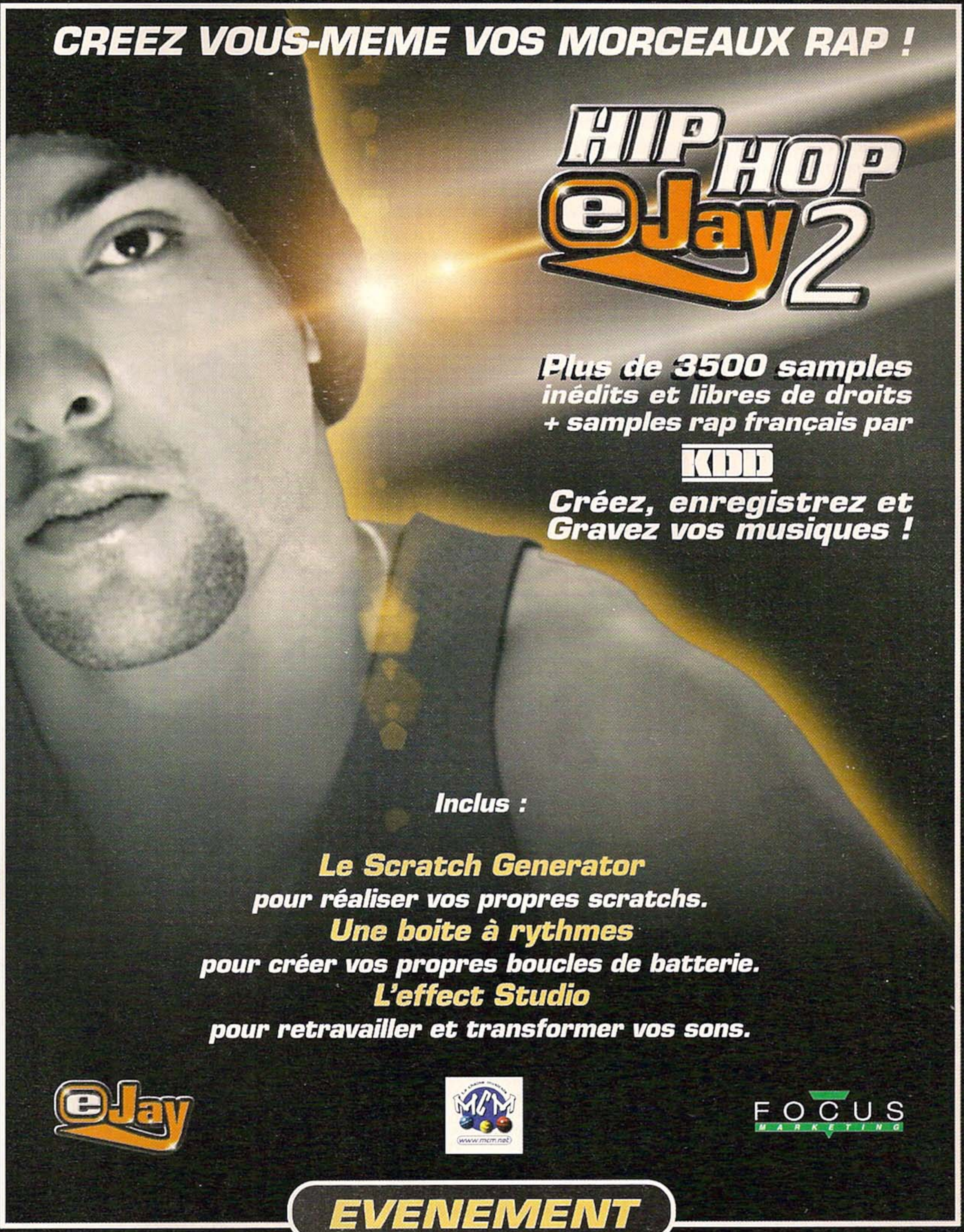








RETOUR EN FORCE !



EVENEMENT

Après le succès de leur album «Résurrection» et de leur single «Une princesse est morte», KDD revient avec son nouvel album «Une couleur de plus au drapeau» (Sony/Columbia).
Retrouvez des dizaines de samples exclusifs Rap Français de KDD dans Hip Hop Ejay 2 !

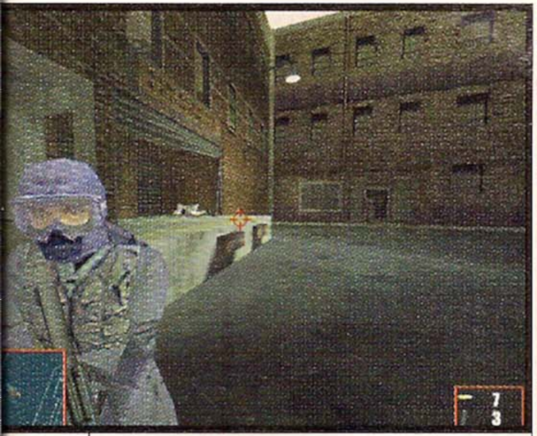
www.ejay.net KDD www.kddonline.com

Et c'est pas fini

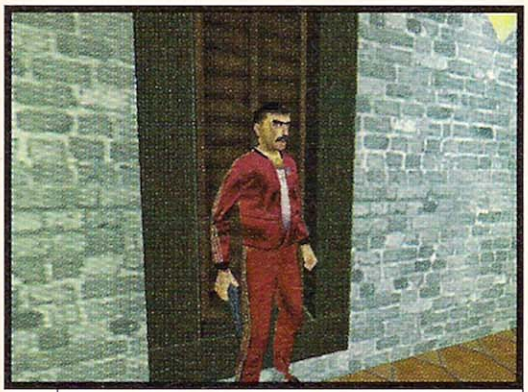
Histoire d'allonger la durée de vie déjà fort honorable de cet add-on, les programmeurs nous ont concocté quelques nouveaux types de jeux. En plus des classiques modes Assaut, Chasse au Terroriste, Récupération d'otage et Loup Solitaire, on découvre les modes Reconnaissance et Défense. Dans Reconnaissance, le but est de réaliser sa mission (en général, la pose d'un micro) sans se faire repérer par les méchants. Ce mode permet de redécouvrir les maps en y jouant complètement différemment, un peu à la manière d'une mission de Dark Project. On se rend ainsi compte que certaines cartes, assez faciles à passer lorsqu'on peut foncer dans le tas pour libérer des otages, se révèlent autrement plus difficiles à jouer lorsqu'il s'agit de rester furtif. Défense est de loin le mode le plus original. On joue ici en solitaire, et les rôles sont inversés : ce sont les terroristes qui doivent prendre d'assaut votre position pour y effectuer une action bien précise, par exemple activer un interrupteur ou tuer un informateur que vous protégez. On débute ainsi retranché dans un coin de la base, et on attend tranquillement que les terroristes arrivent. Certaines cartes sont assez faciles à jouer en mode Défense (celle de la station de métro, par exemple) car les terroristes arrivent par des goulots d'étranglement qu'on contrôle aisément. On se contentera alors de jouer les campeurs avec un bon gros pompe, comme le Benelli M1 Tactical. D'autres maps (par exemple celle de Mexico) sont beaucoup plus stressantes, car les points d'entrée des terroristes dans la pièce à protéger sont très nombreux. Il faut alors essayer de les précéder et de les allumer au snipe avant qu'ils n'arrivent trop près.



Mort à Venise.



Petite déception : les équipiers dirigés par l'ordinateur sont toujours aussi idiots.



Survêtement rouge, modèle 1970. Ça sert à quoi d'être baron de la drogue si c'est pour s'habiller comme un clodo ?

Presque parfait

Allez, un petit chapitre de reproches quand même, car cet add-on n'est pas parfait. Les belles promesses qu'on nous a faites sur l'Intelligence Artificielle des terroristes ne sont pas tenues : ils continuent à se comporter parfois de manière très stupide. Certes, ils peuvent désormais lancer des grenades, mais ils ne le font que très rarement et d'une manière scriptée, ce qui est plutôt décevant. L'intelligence des coéquipiers gérés par l'ordinateur n'a pas bougé d'un iota : ils sont toujours aussi peu indépendants et n'ont pas appris à lancer correctement des grenades dans les pièces (ils se la font souvent péter à la gueule).
En dépit de ces lacunes, Urban Operations reste un add-on à acheter d'urgence pour tous les fans de Rogue Spear. La qualité des nouvelles missions et l'originalité des nouveaux modes de jeu lui confère une durée de vie conséquente. Et si vous parvenez à vous lasser du mode solo, vous pourrez toujours vous rabattre sur la partie multiplayer (voir encadré) qui s'est elle aussi enrichie. Bref, du tout bon.

Ackboo

En Deux Mots

Un add-on indispensable. On regrettera le peu d'améliorations apportées à l'I.A., mais la qualité des nouvelles missions et l'originalité des nouveaux modes de jeu font oublier cette petite lacune.

- \+ Les nouveaux décors, vraiment superbes
- \+ Les maps Rainbow Six retravaillées
- \+ Des cartes multijoueur bien étudiées
- \+ Des modes de jeu originaux
- \+ Un meilleur support des mods
- \+ Bonne durée de vie pour un add-on
- − Pas d'amélioration flagrante de l'I.A.

82	87	91
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Arguments de négociation

Urban Operations apporte quatre nouvelles armes au jeu. Le H&K 21E3 est une mitrailleuse de calibre 7.62. Son chargeur de 100 balles permet de laisser le doigt bloqué sur la gâchette et d'arroser au hasard, mais cette arme est aussi relativement précise en mode de tir unique. Autre mitrailleuse, la M249 SAW du fabricant belge Minimi fait aussi son apparition. Vous l'avez sûrement déjà utilisée dans Delta Force. 200 balles dans le chargeur, une cadence de tir délirante : elle a de quoi calmer le terroriste le plus farceur. Une troisième mitrailleuse a été ajoutée (la RPD), mais elle n'est disponible que dans les missions multijoueurs. Enfin, un fusil de snipe vient compléter cet arsenal. Le AW Cover est moins précis et moins puissant que les autres fusils pour tireur d'élite du jeu, mais son silencieux intégré compense cette faiblesse. Une arme redoutable en multijoueur dans les cartes très ouvertes comme celle du 747. Notez que les développeurs avaient prévu d'ajouter des mines de proximité, mais qu'elles ont finalement été abandonnées car elles déséquilibraient le gameplay.



Heckler & Koch 21E3



AW Cover



Minimi M249



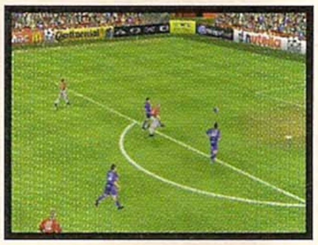
Là, c'est mon pote Guenady, complètement bourré, qui fait le fanfaron sur la rambarde d'un balcon pendant notre mission à Venise. Juste après, il s'est écrasé 15 mètres plus bas, toute l'équipe rouge était morte de rire.



THEOCRACY
Un siècle pour changer le cours de l'histoire...
• Un mélange parfait de stratégie et de gestion économique
• 42 provinces à conquérir, 30 sorts et plus de 40 objets magiques
• Un gestionnaire de formation militaire inédit
• Plus de 50.000 troupes à diriger à travers tout l'empire
• Jusqu'à 6 joueurs par LAN ou par connexion internet
THEOCRACY
Développez la civilisation Aztèque, et repoussez les Conquistadores !
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT
Philos
laboratories
http://www.theocracy.com
Un jeu de Stratégie Historique sur PC CD-Rom



Oui, en effet, c'est assez moche à voir de près. Moi, je serais Yorke, je leur ferais un procès en difformité.



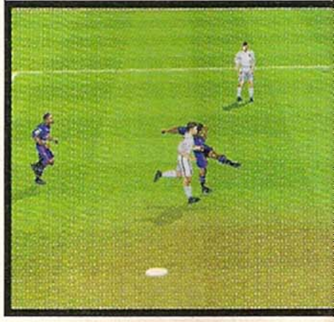
JOUABLE SUR PENTIUM 233 + CARTE 3D
ÉDITEUR EIDOS DÉVELOPPEUR SILICON DREAMS
TEXTE ET VOIX VF



UEFA Champions League
saison 1999/2000

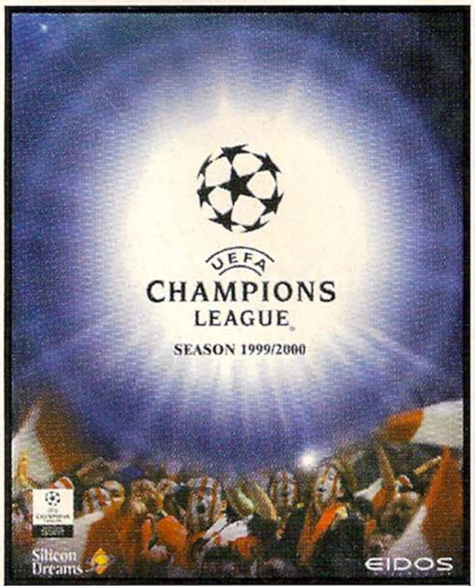
SIMULATION DE COUPE D'EUROPE – PC CD-ROM

Heureusement, les tirs ont vraiment la pêche et on peut être dangereux de loin assez facilement.



Pour vous situer le tableau, les développeurs de cet UEFA-machin sont anglais, et ce sont un peu les stakhanovistes du foot : 4 jeux en pas loin de deux ans (World League Soccer, Michael Owens WLS'99, UEFA-truc 99 et maintenant UEFA-chose 99/2000). Le premier était plutôt prometteur, mais c'est amusant, dès que le jeu s'est collé une belle licence toute humide de marketing heureux, les choses se sont gâtées. Trêve de médisances, faisons le point. Comme son nom l'indique, le jeu permet de simuler la ligue des champions. Vous y trouverez de quoi retracer l'édition 2000 avec les équipes présentes (ainsi que les anciennes championnes), et bien entendu le vrai nom de tous les joueurs. Et puis c'est tout, licence UEFA oblige, ce qui fait un peu léger. De son côté, le moteur de Silicon Dreams s'est beaucoup amélioré. Une carte accélératrice est impérative, mais en échange vous pourrez monter bien haut dans les résolutions. Ce qui d'ailleurs n'est pas terriblement utile, parce qu'au-delà du 800x600 en 32 bits, l'amélioration n'est pas flagrante, mais bon… Si l'on excepte l'animation des joueurs (qui les fait quelquefois ressembler à des gorilles arthritiques ; des gorilles arthritiques morts, d'ailleurs, parce que les textures de visages sont lugubres, ce qui est une marque de fabrique de la série depuis le début), l'aspect visuel est très plaisant. Jeux de lumières, présences des ombres, éclairs de flash dans le public, effets météo… tout est classique mais bien réalisé. Pourvu que l'on dispose d'un paddle, la prise en main est immédiate. Les différents coups sont simples à trouver, le jeu répond correctement, les tirs ont la pêche et on peut paramétrer à volonté la caméra : bref, après 4 jeux de foot, les coyotes commencent à maîtriser les problèmes de gameplay. Alors, qu'est-ce qui coince ? La bonne réponse est : « tout le reste ». Passée la première impression (plutôt bonne), on déchante car UEFA-schmürtz n'offre aucune sensation de football. Le terrain est par exemple traversé de part en part en 15 secondes, d'autant plus facilement que le placement et les réactions des joueurs adverses sont absurdes. En fait, c'est l'ensemble de l'IA qui se noie : de gardiens idiots (« Moi, pas bouger ») en attaquants lunatiques (un coup je balance des pralines de 45 m, un coup j'attends d'avoir le pied sur la ligne de but pour tirer), on finit par perdre tout intérêt à cette partie de baby-foot illogique. Principale conséquence de ces défauts : le jeu est beaucoup, beaucoup trop facile. Oui, même à la difficulté maximale, avec l'arbitre le plus sévère (ridiculement trop sévère, du reste). UEFA-klug est exactement ce que sa jaquette et sa sortie clandestine laissent penser : un attrape-nigaud marketing. Désormais, concernant les jeux de foot sur PC, il n'y a plus qu'une seule question intéressante : est-ce que Bleem! fait tourner le jeu PlayStation ISS Pro Evolution ?

Ça m'énerve, ces jeux qui sortent en douce sans être envoyés à temps pour être testés par les magazines… C'est vrai quoi, ça tue le suspense : on sait déjà qu'ils ne vont pas être bons. Pfff, ce métier, c'est pas tous les jours facile, moi j'vous l'dis.



La licence de l'UEFA, et rien d'autre : on vous montre la jaquette du jeu, pour que vous puissiez l'éviter plus facilement

En Deux Mots

CE N'EST PAS UN JEU CATASTROPHIQUE, IL EXISTE BIEN PIRE. MAIS J'AI BEAU CHERCHER, JE NE VOIS VRAIMENT AUCUNE RAISON D'ACHETER UEFA CHAMPIONS LEAGUE. EA SPORTS ET SES FIFA RÈGNENT SUR LE FOOT SUR PC POUR ENCORE UN MOMENT, SEMBLE-T-IL.

- \+ Un moteur 3D correct
- \+ Une prise en main très facile au joypad
- − Animations bizarres
- − Comportements absurdes
- − Bien trop facile

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
68	80	59

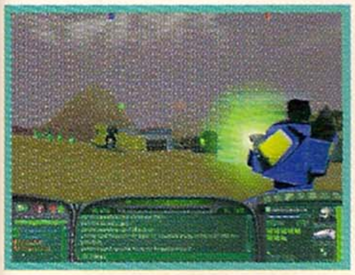
Ivan Le Fou

test test test test test

BREFS

10Six

ACTION/STRATÉGIE ONLINE POUR ABONNÉS À HEAT.NET – PC CD-ROM



L'idée de départ est très bonne : faire une sorte de Battlezone dans un monde persistant, avec des milliers de joueurs à affronter. La réalisation technique est correcte, l'interface est réussie, bref, on se dit que ça part plutôt bien. On installe sa petite base sur le lopin de terre qu'on nous assigne, et hop, c'est parti pour de longues, de très longues heures à s'ennuyer ferme en essayant de comprendre l'intérêt de tout ceci. Il est question de conquérir les territoires des autres joueurs. Alors on construit des unités, sans trop connaître leur puissance (aucune description n'est disponible dans l'aide). On se téléporte avec son troupeau de véhicules chez l'adversaire, si possible pendant qu'il est off-line. Parfois, on se fait démonter en pièces par ses tourelles de défense, d'autres fois, on réussit à prendre le contrôle de sa base. Voilà, c'est ça le but du jeu. On recommence donc, encore et encore. Au début, on attaque ses voisins, mais on découvre vite que le système de téléportation permet tout aussi facilement de se rendre à l'autre bout de la planète, ruinant au passage l'intérêt stratégique du jeu. On fait aussi connaissance avec les plantages, les lourdeurs inutiles du gameplay, le tout pour 60 F TTC par mois, sans compter les coûts de communication. 10Six n'est pas un mauvais jeu, il est juste ennuyeux, plat, insipide, et ne vaut définitivement pas son prix. Il y a tellement d'autres façons gratuites de vraiment s'éclater sur le Net.

Ackboo

WILD WILD WEST

SIMULATION D'AVENTURES POUR PIGEONS – PC CD-ROM



Quel film désastreux ! Quel jeu pathétique ! C'est une aventure. Passées trois minutes de jeu, il devient évident qu'il va m'être impossible de m'amuser ; c'est trop n'importe quoi. Rien ne marche. Les zones des boutons ne sont pas à leur place, il faut cliquer à côté pour obtenir un résultat. Leurs énigmes, c'est encore plus du n'importe quoi… et par-dessus tout, les personnages en 3D ne tiennent pas compte du décor (en 2D) dans lequel ils évoluent. On voit en permanence des gens marcher sur le sol, puis sur une table, comme si la table était en fait peinte sur le sol… eh ! mais ça devient marrant du coup… j'ai trouvé le jeu : c'était un jeu dans le jeu ! Hop, je prends une photo d'écran, la montre à Christophe de la maquette, et lui dit : « Regarde. Ça vient du jeu Les Mystères de l'Ouest… il y a sept erreurs, tu peux les trouver ? » Christophe, très pro : « Facile, d'abord James West n'est pas noir… ensuite, le type qui est assis est à la fois à côté de sa chaise ET à côté de sa table, oh… très joli…il a les pieds sur le bar, ce qui signifie que le bar est en fait peint sur le sol… deux autres fautes de perspective avec l'autre type derrière James Ouest… mmm… ça fait 6… quelle est la dernière ? » La commercialisation de ce jeu, Christophe.

Pomme de Terre

Remarque : Méfiez-vous des éditeurs précoces.
Ce jeu est sorti discrètement dans le commerce un mois avant le test.

10Six

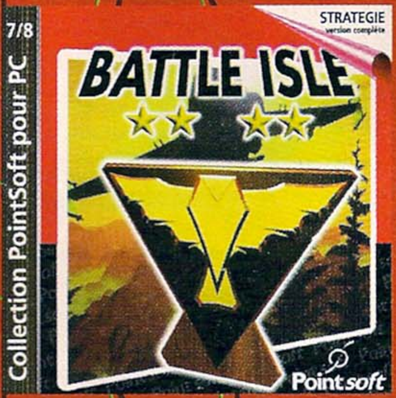
- TOURNE SOUS WIN 95/98
- JOUABLE SUR PII 300, CARTE 3D
- ÉDITEUR SEGASOFT
- DÉVELOPPEUR SEGASOFT
- TEXTE ET VOIX VF
- NBRE DE JOUEURS PLEIN DE MILLIONS

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
60	50	30

Wild Wild West

- TOURNE SOUS WIN 95/98
- JOUABLE SUR PII 300
- ÉDITEUR UBI SOFT
- DÉVELOPPEUR SOUTH PEAK INTERACTIVE
- TEXTE ET VOIX VF
- NBRE DE JOUEURS UN SEUL PROBABLEMENT UN SEUL ACHETEUR AUSSI.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
10	80	01



Battle Isle 3

Collection Poinsoft chez Casino, 10 F, Pentium 120

L'un des avantages des jeux de stratégie, c'est que lorsqu'ils sont bien faits, ils ne vieillissent pas trop vite. Celui-ci est un excellent wargame futuriste (au tour par tour, cela va sans dire). Le graphisme a aujourd'hui une drôle d'allure, mais à mon sens, l'intérêt est intact : nombreuses unités, campagne progressive incluant des alliés, et possibilité de jouer en hot seat. À 10 F, Battle Isle 3 est vraiment une bonne affaire. Plus cher, ç'aurait été exagéré parce que le jeu a quand même bientôt 5 ans. Maintenant que j'y pense, le nombre d'heures que j'ai pu passer sur ce jeu... Brrr !

(90 % dans Joystick n° 65)

Time Commando

Collection Poinsoft chez Casino, 10 F, Pentium

Certes, on peut ne pas partager l'enthousiasme ressenti par monsieur pomme de terre lors de la sortie de Time Commando. D'autant qu'un des principaux attraits du jeu à l'époque, le graphisme, a subi un vieux coup de barre à mine 4 ans après. Mais Time Commando n'en est pas moins un sympathique jeu d'arcade, style beat them all, qui trimballe le joueur à travers de nombreuses époques différentes : préhistoire, Rome antique, Japon médiéval, Guerre de 14, science-fiction, et j'en passe. Des armes et des bonus à ramasser, des niveaux en temps limité, des personnages en 3D (le tout début, hein) dans des décors pré-calculés, des passages secrets à trouver... Bref, un jeu classique réalisé par « Monsieur Alone in the Dark », Frédéric Raynal. Je n'ajouterai que trois choses : dix balles, dix balles et encore dix balles.

(94 % dans Joystick n° 74)



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

budget

par Ivan le Fou

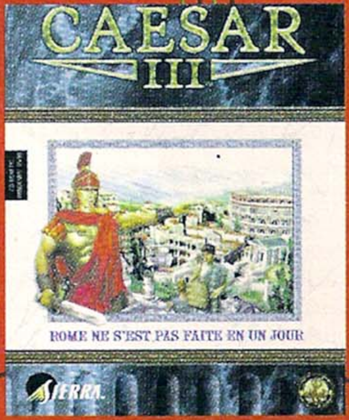
Les collections tout petits prix se multiplient, mais il n'est pas toujours facile de les trouver, alors faisons le point. Les collections Poinsoft, dont nous allons parler ce mois-ci, sont disponibles en présentoir chez Casino (8 titres à 10 F chaque), mais il existe également une collection Auchan (2 titres parmi les 10 proposés pour 20 F). Les collections Média Pocket sont vendues un peu partout en grande distribution (19,90 F chez Auchan, Cora, Conforama, BHV, Casino, Printemps, Leclerc, et d'autres sans doute). La collection Sold Out (jeux à 49 F) est, elle, présente dans des circuits plus classiques (FNAC, Micromania et consorts), avec les autres titres Budget. Rappelons que pour ces prix-là, en général, le manuel est un fichier présent sur le CD, et le service après-vente une légende urbaine. En revanche, normalement, les jeux sont « encapsulés », de façon à tourner sous Windows 95/98, même s'ils étaient programmés pour le DOS (sauf la collection Sold Out, qui n'est décidément pas une bonne affaire).

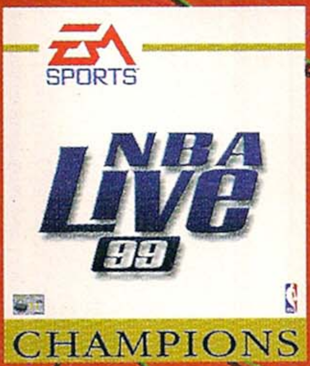
Caesar III

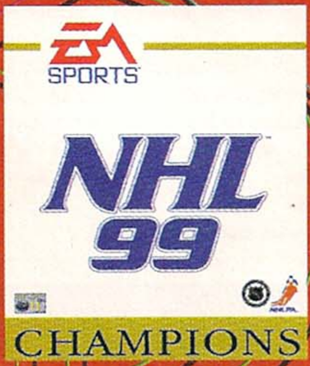
Collection Originals de Sierra, 99 F, Pentium 133 (16 Mo RAM) avec 150 Mo de disque

Disponible en gamme Budget au cours du mois de mai, Caesar III est un Sim City à la mode antique, où vous devrez gérer le développement d'une cité romaine (aqueducs, temples et amphithéâtres sont au programme) et la défendre contre les envahisseurs barbares. Plus facile d'accès que Caesar II, ce volet est doté d'une réalisation graphique extrêmement séduisante, mais son principe (malgré une certaine difficulté) le destine plutôt aux joueurs occasionnels. Les autres risquent de se lasser vite.

(80 % dans Joystick n° 98)







NHL / NBA 99

Collection Champions d'EA Sports, 129 F chaque, P200 (32 Mo) + carte 3D

Non, ce n'est pas un package avec les deux jeux, c'est moi qui les regroupe par paresse et manque de place. Faut dire que les qualités sont les mêmes : le graphisme principalement, qui est impressionnant de réalisme (animations super fluides, motion capture impec, textures des visages, reflets sur la glace ou le parquet), mais aussi l'Intelligence Artificielle des joueurs ou équipes adverses. Trois bémols pourtant : un mode Entraînement raté dans NBA Live 99, le manque de nouveautés de NHL 99 (pour ceux qui ont la version 98), et le prix (pourquoi 129 F alors que 99 F aurait été si logique ?).

(NBA 99 : 87 % dans Joystick n° 101 - NHL 99 : 86 % dans Joystick n° 98)



ATI fait ses COURSES

Plusieurs sites Web en langues bizarres (je mise tout sur le Hollandais) font état de l'achat par ATI de plein de noms de domaines pour le moins bizarres. Ça sent l'annonce produit pour bientôt ça, madame. Dans le tas, on trouve un peu de tout : radeon128.com, radeonpro.com, radeon256.com, radeonsma.com, radeon266maxx.com et j'en passe. Tous renvoient sur le site ati.com pour le moment, mais on a de quoi jouer au petit jeu du « Quel sera le nom de la prochaine carte d'ATI à base de Rage 6 ? ». Évidemment, l'autre jeu s'appelle « Sauront-ils enfin faire un driver qui marche, bon sang ? ». Ça c'est un jeu vachement plus difficile...

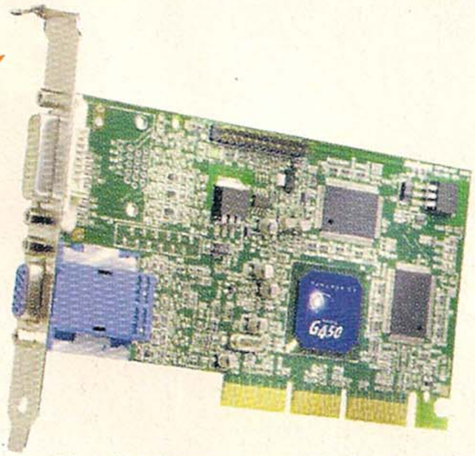
Édito

Voilà un mois comme je les aime, rempli de plein de cartes à tester ! Avec une livraison de pingouins de qualité supérieure. La vraie vie, quoi. Ah, on me fait signe que la vraie vie n'est pas dans le PC... Bon, tant pis. Ça ne m'a pas empêché de tester à fond la petite bombe de ce mois : la GeForce2 GTS ! Histoire de ne pas vous ruiner, j'ai aussi une GeForce « normale » au menu, une carte son de chez Guillemot, et quelques news toutes fraîches. Saupoudrez le tout d'une preview bien chaude de Voodoo 4/5 de chez 3dfx pour les gourmands. N'oubliez pas d'aller voir un peu le soleil aussi, il paraît que les beaux jours reviennent...

Doc Caféine



MATROX prépare SA rentrée

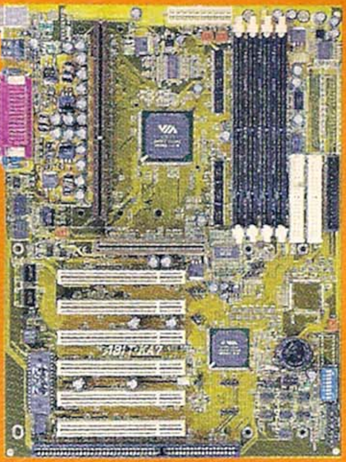


C'est officiel, une puce nommée G450 va arriver chez le constructeur canadien, afin de bien passer l'été. Et juste l'été, car mon petit doigt me dit que la vraie révolution, celle qui va leur permettre de lutter contre Nvidia et 3dfx côté haut de gamme, ça sera plutôt pour septembre. D'ici-là, il faudra se contenter d'une version améliorée du G400. Au programme du G450, on trouve une finesse de gravure de 0.18 micron et tous les avantages qui ont fait le succès mondial du G400, dont le support DualHead. Cette capacité, unique sur le marché, fait un véritable carton dans les milieux professionnels et chez tous les amateurs d'arts graphiques sur PC. Du coup, Matrox améliore encore la sauce, avec l'intégration dans le G450 du support des écrans plats numériques (format DVI), d'un encodeur TV-Out, et surtout d'un deuxième RAMDAC à 200 MHz pour garantir un affichage parfait sur le deuxième moniteur. De cette façon, les performances sur les deux écrans devraient être impeccables, quelles que soient les configurations de moniteurs utilisées. Bref, pas de révolution 3D pour le moment, mais de quoi satisfaire (entre autres), les graphistes. Pour info, Matrox prévoit également des drivers complets Linux pour cet été !

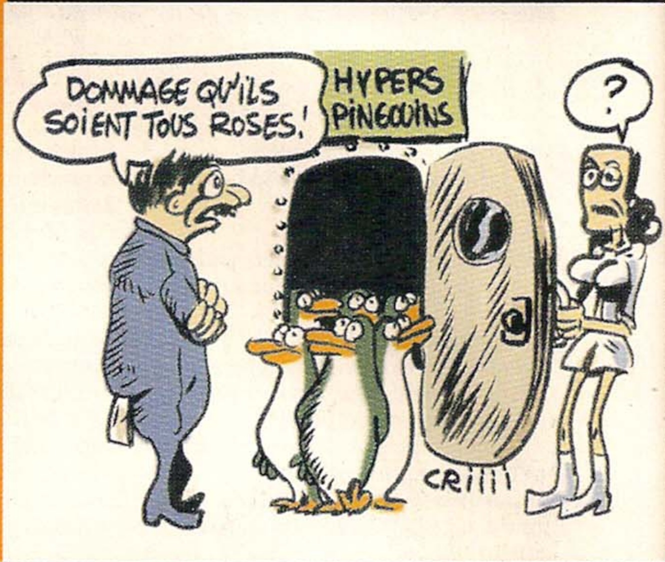
3dfx PRÉPARE son futur

3dfx s'est offert, pour la coquette somme de 186 millions de dollars (soit 1 milliard et 264 millions de francs, oui ça en fait des cartes 3D), la société GigaPixel. Celle-ci avait dans ses cartons une nouvelle puce 3D nommée GP-1, présentée lors de la GDC. Les comparaisons avec une GeForce DDR étaient assez avantageuses, mais comme il était impossible de vérifier les paramètres des machines, je me méfie. 3dfx récupère dans l'opération 40 ingénieurs et une technologie assez proche de ce que fait VideoLogic avec ses PowerVR, qui devrait servir à améliorer leurs prochains produits. Logiquement, la fusion des deux technologies ne devrait pas avoir lieu avec le Rampage, nom de code du processeur qui succédera au VSA-100 à la fin de l'année, mais sur les puces prévues pour 2001. 3dfx présente également cet achat comme une façon d'attaquer le marché de la 3D « low cost » : téléphones portables et PDA par exemple. Car la technologie de GigaPixel est aussi tournée vers des solutions ne consommant pas trop d'énergie. Un petit Quake sur un Psion en couleur, personnellement, je ne suis pas contre ! Si ça ne vide pas les piles en deux minutes...

L'état de santé DU KX133



Les premiers tests du chipset VIA KX133 pour Athlon sont, comment dire, décevants. Ouh la, pas d'affolements braves gens. J'ai dit décevants, pas nazes. Les sites Web et mes propres pingouins qui ont eu l'occasion de tester la chose (principalement sur les cartes mère Asus K7V et Abit KA7) remarquent juste que le gain de performances par rapport au bon vieux chipset Athlon qui équipe les MSI K7Pro, par exemple, est quasi-nul. Pourtant, sur le papier, ça avait l'air de pulser. Bon, tant pis, on se consolera en se disant que l'Athlon bénéficie enfin d'une carte mère dont le bus AGP fonctionne parfaitement, même avec les cartes les plus exigeantes (GeForce en tête) ! Du coup, si vous envisagez de passer à l'Athlon (qui, je le répète, est un excellent processeur compatible à 100 %, j'insiste vu que certains ont du mal à piger), le chipset KX133 reste LE choix à faire.



AUREAL prend L'EAU

Ça sent le sapin pour Aureal qui vient de voir démissionner tout son personnel dirigeant, y compris son PDG. Après l'annonce des résultats financiers catastrophiques dus en partie aux frais de justice exorbitants (procès Creative Labs entre autres), la compagnie vient de se mettre officiellement en faillite, et on attend maintenant la suite des événements. Avec un peu de chance, quelqu'un va racheter le nom et les technologies, sinon tout disparaîtra. Personnellement, ça me rappelle la fin de la Gravis UltraSound, déjà flinguée à l'époque par Creative Labs. Ils sont sans pitié ceux-là... Du coup, mieux vaut ne pas acheter de carte à base de processeur Vortex, puisque le suivi des drivers n'est plus du tout assuré. Heureusement, des drivers pour Windows 2000 ont eu le temps de sortir, mais en version bêta seulement. Une chose intéressante à noter est que tous les ingénieurs ont été directement embauchés par Nvidia ! Eh oui, comme je le disais le mois dernier, la seule puce inconnue de la X-Box est le processeur sonore. Et quand on regarde bien la composition annoncée de la console de Microsoft, on note que Nvidia fournira un « Multimedia Custom chip ». J'ai comme l'impression que le NV25 prévu pour la X-Box saura chanter...

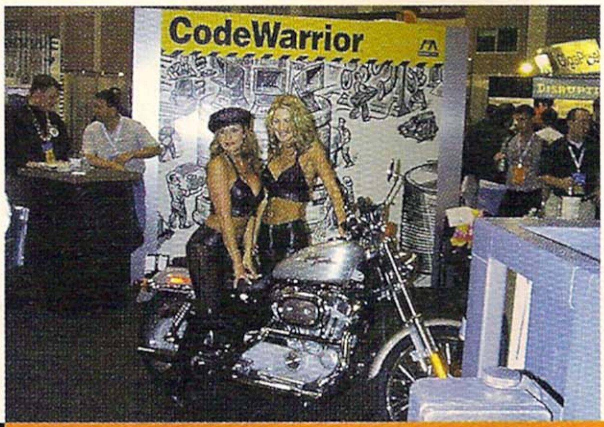


VIA MANGE du S3 ?

Le milieu de la carte graphique est décidément bien agité ces temps-ci. Les dernières rumeurs font état d'une possible vente de toute la division de conception de processeurs graphiques de S3 (voire même toute la partie multimédia) à VIA. Le constructeur de chipset taïwanais, qui sait maintenant faire des processeurs (depuis le rachat de Cyrix), rentrerait ainsi de plain-pied dans le monde de la carte graphique. Tout ça est bien possible, surtout que S3 et VIA collaborent déjà grâce à une compagnie commune dans le domaine des chipsets et cartes vidéo pour PC d'entrée de gamme. Côté S3, on savait que la division graphique était à vendre depuis quelques semaines. Attention, cela ne veut pas forcément dire que les coyotes de S3 se retirent du marché des cartes graphiques, mais qu'ils arrêteraient le développement de leurs propres processeurs. Le RIO, ça doit rapporter plus que je ne pensais... Dans la foulée, VIA s'apprêterait à créer une société séparée, chargée de l'activité processeur du groupe. 100 à 300 millions de dollars seront consacrés à ce projet. Pour le moment, l'activité processeur ne représente que 10 % des gains de VIA. Pas de quoi acheter des gros stocks de pingouins. En fait, VIA vise particulièrement le marché des ordinateurs en Chine, où elle espère truster 30 % des ventes de processeurs et 50 % des ventes de chipsets.

Balade À LA GDC

La GDC (Game Developers Conference), c'est le grand rassemblement annuel des développeurs de jeux vidéo. Ils viennent de toute la planète pour se rencontrer et en savoir plus sur les dernières techniques de programmation, de design, de graphisme, etc. De nombreuses conférences sont organisées, et c'est aussi l'occasion de découvrir les dernières cartes à la mode, pendant que Wanda essaye de traduire correctement le mot « middleware ». Cela dit, cette année, je suis un peu frustré. Je vous aurais bien parlé de la prochaine carte sonore d'Aureal, qui devait intégrer une puce Vortex2 et un DSP Motorola pour gérer les effets gourmands comme la reverb, mais manque de chance, le produit que j'ai pu voir ne sortira jamais. La news « Aureal prend l'eau » explique bien pourquoi... Je me dis : « Pas grave, je vais les faire baver avec le processeur GP-1 de GigaPixel ». Eh bien non, raté aussi. 3dfx se paye cette société ! La news « 3dfx prépare son futur » est là pour expliquer le deal en détail. À part la X-Box, parmi les produits qui n'ont pas été rachetés que j'ai vus sur place, il y a la technologie Nuon, celle qui permet à des lecteurs de DVD de se transformer en consoles de jeux. Après avoir essayé de jouer à un clone de Mario Kart et à quelques autres titres, je peux vous dire un truc : ça ne marchera jamais. Peut-être que ça fera de très bons lecteurs de DVD, mais en jeux vidéo, cette technologie ne vaut plus un clou. Disons que visuellement, on est entre la Super Nintendo et une PlayStation. Bref, poubelle ! Plus impressionnant, j'ai pu jouer à Sacrifice de Shiny sur une GeForce DDR. Cette version, qui intégrait entre autres la gestion du T&L, était superbe. La génération de jeux qui va arriver cet été devrait visiblement commencer à bien exploiter ce genre de fonction. Chez AMD, on attirait les foules avec des démos d'Athlon présentant des séquences de Motion Capture d'un modèle, comment dire, dignes d'intérêt...



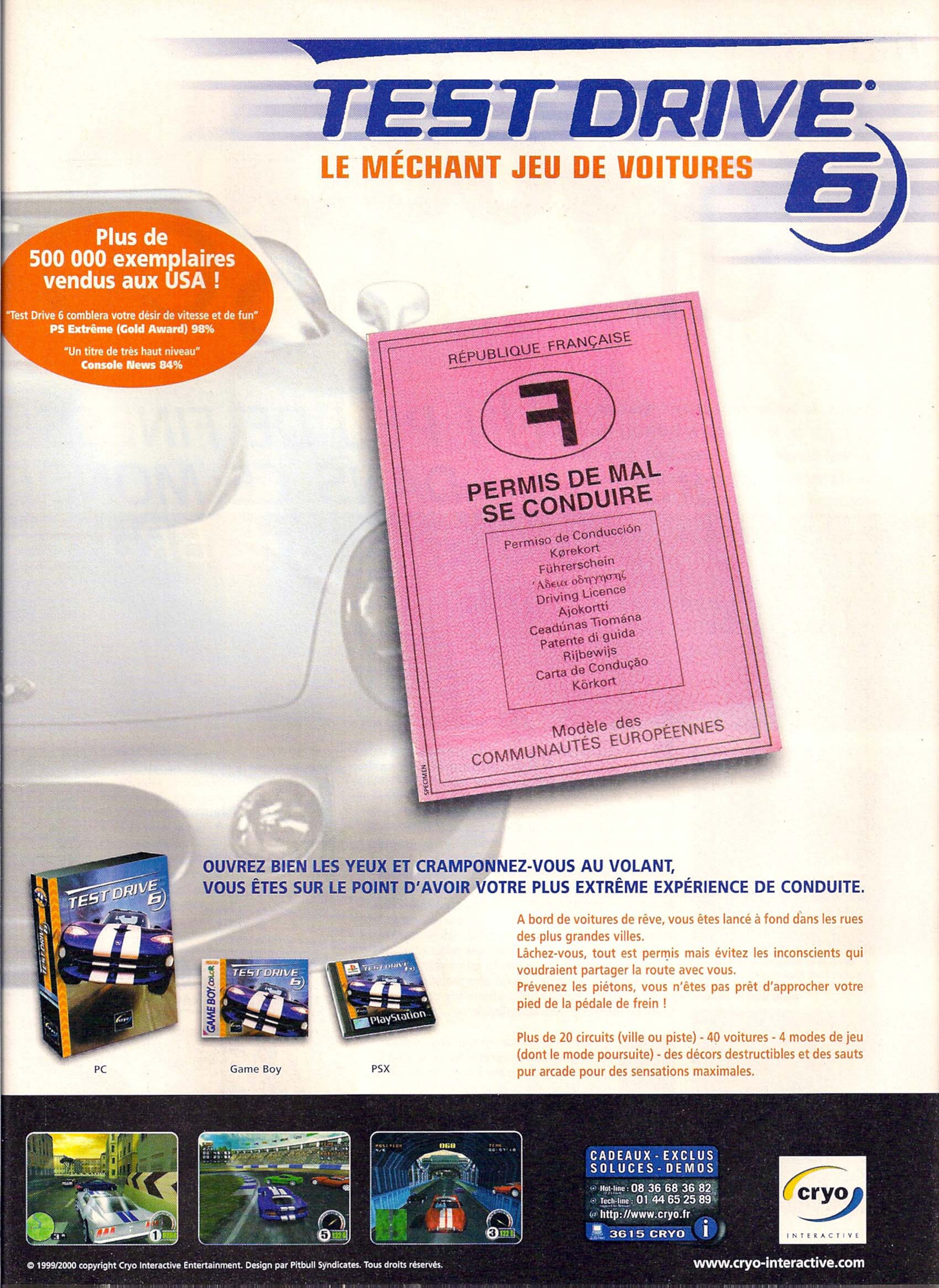






Intel AFFÛTE SES armes

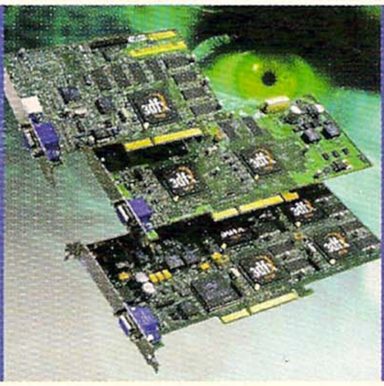
Avec les efforts annoncés récemment par Intel, le chipset i820 pourrait finalement engendrer une descendance digne d'intérêt vers juin. Nommé i820E, celui-ci ne signe pourtant pas l'arrêt de la RDRAM, loin de là. Mais ce petit nouveau intégrera la norme ATA100 (la ATA66 n'aura vraiment fait que passer), des ports USB plus développés (disposant d'une meilleure bande passante) appelés « dual-master » et même la gestion d'un port Ethernet pour faciliter le branchement des modems câbles et ADSL qui font baver tant de provinciaux... On nous promet aussi des Willamette (les successeurs des Pentium III) à 1,3 et 1,4 GHz dès le dernier trimestre de cette année. Évidement, ce nouveau processeur va ENCORE impliquer un changement de carte mère, car le chipset idéal pour le bébé est actuellement en développement chez Intel et se nomme Tehama. On a encore peu d'infos sur les nouveautés incluses. Si vous pensiez faire un choix d'avenir en prenant une carte mère i820 la semaine dernière, je ne dirai qu'un mot : « raté ! ».

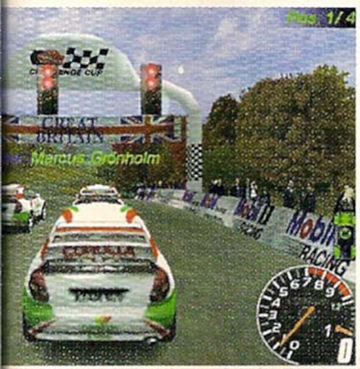

TEST DRIVE 6
LE MÉCHANT JEU DE VOITURES
Plus de 500 000 exemplaires vendus aux USA !
"Test Drive 6 comblera votre désir de vitesse et de fun"
PS Extrême (Gold Award) 98%
"Un titre de très haut niveau"
Console News 84%
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
F
PERMIS DE MAL SE CONDUIRE
Permiso de Conducción
Kørekort
Führerschein
Άδεια οδήγησης
Driving Licence
Ajokortti
Ceadúnas Tiomána
Patente di guida
Rijbewijs
Carta de Condução
Körkort
Modèle des COMMUNAUTÉS EUROPÉENNES
SPECIMEN
OUVREZ BIEN LES YEUX ET CRAMPONNEZ-VOUS AU VOLANT,
VOUS ÊTES SUR LE POINT D'AVOIR VOTRE PLUS EXTRÊME EXPÉRIENCE DE CONDUITE.
A bord de voitures de rêve, vous êtes lancé à fond dans les rues des plus grandes villes.
Lâchez-vous, tout est permis mais évitez les inconscients qui voudraient partager la route avec vous.
Prévenez les piétons, vous n'êtes pas prêt d'approcher votre pied de la pédale de frein !
Plus de 20 circuits (ville ou piste) - 40 voitures - 4 modes de jeu (dont le mode poursuite) - des décors destructibles et des sauts pur arcade pour des sensations maximales.
PC
Game Boy
PSX
CADEAUX - EXCLUS
SOLUCES - DEMOS
Hot-line : 08 36 68 36 82
Tech-line : 01 44 65 25 89
http://www.cryo.fr
3615 CRYO
cryo
INTERACTIVE
© 1999/2000 copyright Cryo Interactive Entertainment. Design par Pitbull Syndicates. Tous droits réservés.
www.cryo-interactive.com

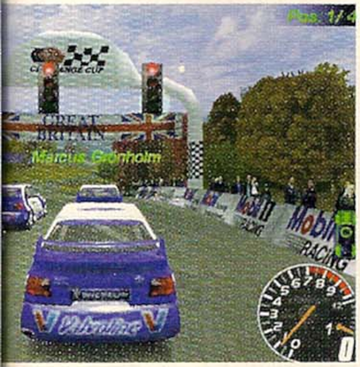
3dfx Voodoo 5500

UN PEU DE FINESSE DANS CE MONDE DE BRUTES

Parfois, ce métier est vraiment frustrant... C'est vrai ça, le mois où le GeForce2 montre le bout de son nez, j'aurais aimé organiser un chouette combat, avec du sang, de la violence et même des paris, tiens ! Nvidia versus 3dfx, Round One. Fight ! Manque de chance, chez 3dfx on est seulement « presque » prêt à la castagne. Du coup, voici une preview toute calme de la première carte qui sera disponible (Voodoo5 5500), histoire de se mettre en jambes.







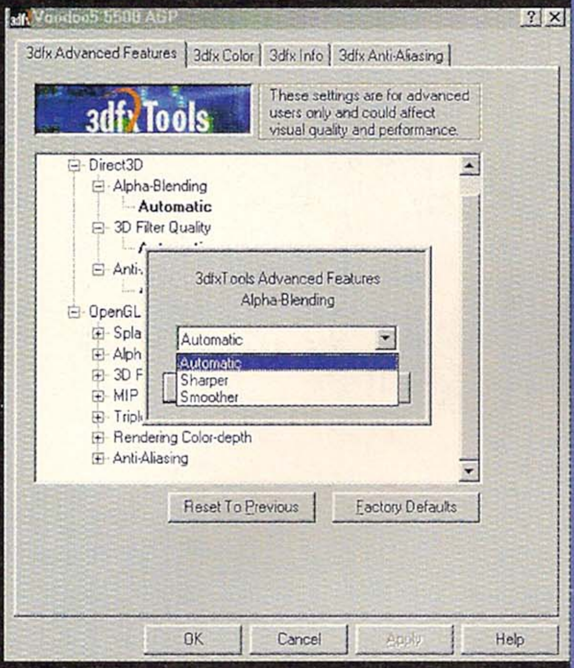
Même si la différence se voit mal sur papier, l'anti-aliasing offre un réel gain de qualité d'image. 3dfx semble devancer Nvidia dans ce domaine.

Pour ceux qui hibernaient, je fais un rapide rappel. Depuis la sortie de la gamme Voodoo3, 3dfx semble un peu largué face à la concurrence sans pitié de Nvidia, passé du statut de jeune challenger à celui de leader côté performances 3D. Malgré des problèmes évidents pour maintenir une cadence de développement rapide, 3dfx revient fort dans la course, avec toute une gamme de produits basés sur un même processeur, le VSA-100. Logiquement nommées Voodoo 4 et 5, ces nouvelles cartes vont devoir affronter les GeForce et GeForce2 GTS, ce qui ne va pas être facile. Construit en 0,25 micron, le processeur VSA-100 intègre 14 millions de transistors, et est prévu pour tourner à 166 MHz. Ses performances et capacités sur le papier en font une puce inférieure aux dernières créations de Nvidia en puissance brute. Mais ce n'est finalement pas un gros problème quand on jette un œil sur les jeux qui tournent sur une Voodoo5 5500. La réalité est plus compliquée que ça.

Garçon, un deuxième processeur !

Comme à la grande époque des Voodoo2 en SLI, les performances des produits 3dfx seront obtenues grâce à la présence sur la carte de plusieurs processeurs VSA-100 qui travaillent en parallèle. La Voodoo5 5500 représente le milieu de gamme, avec deux processeurs. Le haut de gamme sera tenu par la version 6000 avec quatre processeurs, et l'entrée de gamme par la Voodoo4 4500 et son unique puce. Si j'ai quelques doutes sur les performances de cette dernière, la V5 5500 semble être à la hauteur de sa tâche. Sans pouvoir faire de tests précis (preview sur prototype oblige), la fluidité de titres comme NFS Porsche Challenge, Quake 3 ou Rally Master laisse présager le meilleur de ce côté. Car non contente d'être fluide, elle bénéficie en plus d'un raffinement rare : l'image est entièrement anti-aliasée. Fini les effets d'escaliers et les textures qui souffrent d'effets de moirage. En activant simplement une option dans le driver, tous les jeux actuels bénéficient d'un lissage parfait des contours des objets, aussi bien en OpenGL qu'en DirectX. Et malgré mes doutes d'il y a quelques mois, je dois avouer que l'effet est impressionnant. Sur un écran pas trop grand, je pense que même le 640x480

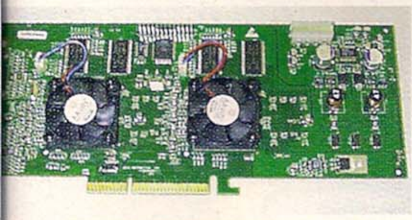




De l'utilisation d'une seule puce (en cas de problème de compatibilité) à l'anti-aliasing maximal (le plus gourmand en puissance), tout se règle ici.

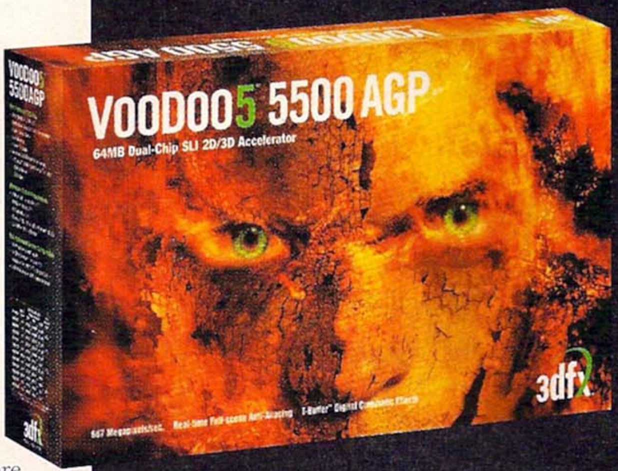
Voodoo4 4500 AGP/PCI	Voodoo5 5000 PCI/AGP	Voodoo5 5500 AGP	Voodoo5 6000 AGP
1 processeur 32 Mo SDRAM 337-367 Megapixels par seconde	2 processeurs 32 Mo SDRAM 667-733 Megapixels par seconde T-Buffer	2 processeurs 64 Mo SDRAM 667-733 Megapixels par seconde T-Buffer	4 processeurs 128 Mo SDRAM 1,33-1,47 Gigapixels par seconde T-Buffer





Notez le connecteur d'alimentation blanc, façon disque dur, à droite de la carte.

va jouer les fiers. À partir du 800x600 avec anti-aliasing, on a vraiment l'impression de jouer en plus de 1280x1024. Et encore, même cette résolution n'offre pas une telle finesse d'image. Évidemment, l'idéal sera de combiner les deux, ce qui dépendra de la puissance des cartes. Après avoir joué près d'une semaine sur GeForce2 GTS avec le même genre d'option d'anti-aliasing, je trouve que 3dfx devance son rival en ce qui concerne la qualité d'image. Vu que les deux cartes ont encore des drivers très jeunes, on en jugera définitivement plus tard.



La carte de la distinction

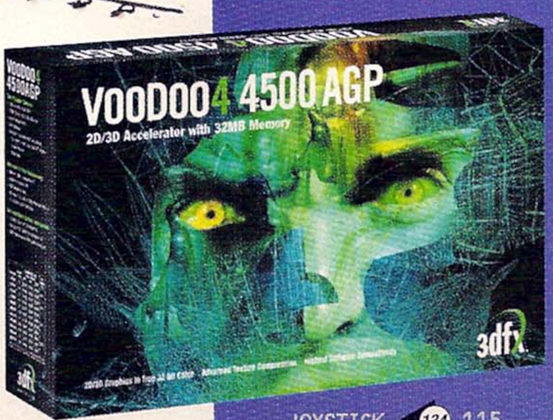
En plus de cette fonction de lissage qui apporte un gain de qualité immédiat (et qui risque d'être la raison principale d'achat de bon nombre d'intéressés), les Voodoo5 proposent aussi d'autres effets intéressants grâce au T-Buffer, présenté il y a déjà huit mois dans les news. Grâce à lui, il est possible d'intégrer des nouveaux effets 3D dans les jeux, comme le Motion Blur par exemple. Cet effet de flou sur les objets qui se déplacent rapidement doit par contre être implémenté dans le jeu par les concepteurs eux-mêmes. Du coup, on risque d'avoir deux types de softs pour la fin de l'année : ceux qui exploitent à fond le T&L de Nvidia, et ceux qui se sont concentrés sur l'exploitation du T-Buffer. Au-delà des performances, 3dfx et Nvidia vont donc aussi s'affronter pour convaincre les développeurs de jeux que leurs techniques respectives doivent être incluses dans les titres en cours de réalisation.





Avec l'anti-aliasing, les graphismes pourtant relativement simples de Rally Master prennent une autre dimension.





Plus de jus !

L'autre particularité de la gamme Voodoo5 concerne l'alimentation électrique. La 5500 dispose d'un connecteur semblable à celui de vos disques durs pour brancher directement l'alimentation du PC dessus. La 6000 sera carrément livrée avec un transformateur externe. Si ces solutions manquent un peu d'élégance, elles ont l'avantage de contourner les problèmes de cartes mère qui ne respectent pas les spécifications électriques du BUS AGP. De trop nombreux acheteurs de GeForce sont rentrés

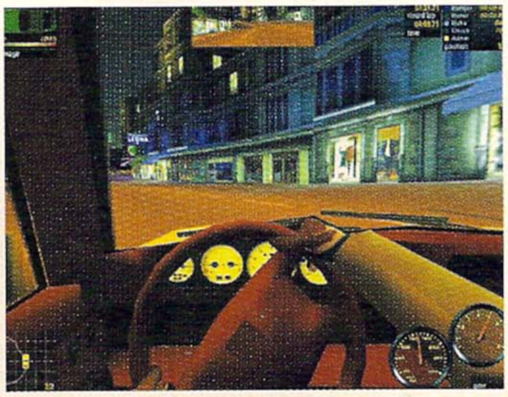


chez eux pour s'apercevoir qu'elle ne marchait pas avec leur matériel. Vu que l'on attend toujours l'avalanche de jeux T&L comme les pluies dans certains pays, 3dfx a une réelle occasion de prouver que son choix de priorités était le bon : d'abord la qualité d'image puis le T&L, et non l'inverse. Si les performances suivent avec l'anti-aliasing activé (ce qui pose quand même un problème aux GeForce2), les pionniers du marché de la 3D sur PC pourraient bien réussir un joli retournement de situation. On pourra le vérifier très bientôt avec l'arrivé des cartes V5 5500, en version définitive début mai. Leur prix devrait être un peu inférieur à celui des GeForce2 GTS. Quant aux Voodoo4 et V5 6000, il faudra encore patienter plusieurs semaines pour voir de quoi elles sont capables.

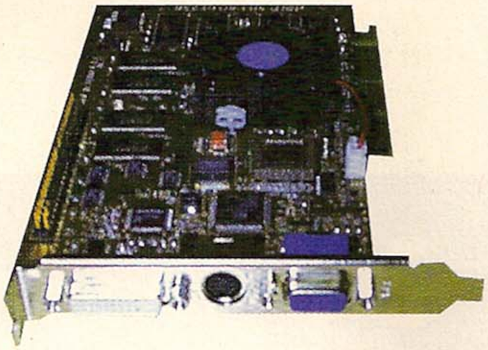
LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 600 MHz
Carte mère Abit BE6
Créative Labs Anihilator Pro
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live/LiveWare 3
Disque dur IBM
(7200 trs/min 13 Go)
Windows 98 Second Edition US/
Windows 2000 US
DirectX7
Drivers 5.13 pour toutes
les cartes







Fishbone aurait rêvé de tester NFS Porsche Challenge dans ces conditions !



Abit Siluro GF256

LA CARTE GRAPHIQUE SELON ABIT

Avec Asus, présent sur le marché des cartes graphiques depuis déjà de nombreux mois, il était assez évident qu'Abit finisse par franchir le pas, histoire d'aller les taquiner le plus possible. Le business des cartes mère c'est bien, mais j'ai comme l'impression qu'il y a aussi quelques bénéfices à faire du côté de la 3D, ces derniers temps.





Abit a confiance en son produit : l'utilitaire d'overclocking est livré en standard.



LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 600 MHz
Carte mère Abit BE6
Créative Labs Anihilator Pro
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live/LiveWare 3
Disque dur IBM
(7200 trs/min 13 Go)
Windows 98 Second Edition US/
Windows 2000 US
DirectX7
Drivers 5.13 pour toutes les cartes

Basée sur un GeForce256 tout ce qu'il y a de plus classique, cette carte graphique vient étoffer la gamme des Siluro (« silure » en français, vous savez, ces très gros poissons à moustache, cousins du poisson-chat) lancée récemment par Abit. Encore assez mal distribuée en France, on trouve dans cette collection un produit à base de TNT2, un autre équipé de TNT2 Ultra, et enfin cette GeForce256 avec 32 Mo de SDRAM. Leur point commun ? Un package très complet à tous les niveaux : connecteurs et logiciels. Sur la GF256, on trouve ainsi un connecteur DFP pour écrans plats et une sortie S-Vidéo, mais aussi le câble S-Vidéo et trois CD-Rom (des drivers Abit très proches de ceux des Nvidia, et deux jeux : Shogo et Test Drive 5). Ca commence plutôt bien.
Un câble S-Vidéo en standard, voilà le genre d'initiative qui peut faire la différence au moment de l'achat !
Bon, la boîte est vraiment très moche, mais je doute que ce soit très grave...

Construite pour durer

La réputation d'Abit vient d'un part de la qualité de leurs produits, mais aussi et surtout du soin qu'ils apportent à ces derniers pour qu'ils supportent le plus possible le petit jeu de l'overclocking. La Siluro GF256 ne fait pas exception à la règle, avec d'une part un ventilateur de très bonne qualité monté en standard, et de la SDRAM à 5 ns contre 5,5 ns pour la plupart des autres GeForce équipées de SDRAM du marché. Du coup, la marge de progression en overclocking est bien plus intéressante que sur les premières GeForce sorties. Ceci étant dit, vous savez maintenant que je ne suis pas un grand fan de ces bidouilles. L'incidence de ce genre de manipulation sur la durée de vie des produits reste mal connue et de plus, un accident est vite arrivé. J'ai personnellement fusillé le mode 2D d'une innocente GeForce DDR (Annihilator Pro) le mois dernier en jouant à ça, et un collègue américain, pourtant un pro de la spécialité, a réussi à griller une des premières cartes mère Abit KA7 disponibles sur la planète...
Maintenant que vous être bien conscients des risques, allez jeter un œil sur les tableaux de score du test de la GeForce2 GTS. La GeForce SDR utilisée étant la Siluro GF256, vous avez là trois tableaux complets pour vous donner une idée des performances de la bête. Testés avec les drivers 5.13, ces scores sont assez nettement supérieurs à ceux obtenus avec les drivers Abit (basés sur les 3.68 de Nvidia).

Chauffe, Marcel !

Sans vouloir encourager les apprentis tueurs de cartes, je peux vous confirmer qu'il est possible d'overclocker cette carte assez facilement, surtout qu'Abit fournit le logiciel en standard. Mais un conseil : vérifiez que le ventilateur est bien installé. Certaines cartes ont trop de pâte thermique entre le ventilateur et le processeur, ce qui est très mauvais pour les échanges de chaleur. Dans de bonnes conditions, on peut passer la vitesse de 120 MHz/166 MHz (processeur/RAM) à 150 MHz/230 MHz. Du coup, les performances s'envolent, surtout dans les hautes résolutions. Un gain de 10 à 15 images/seconde est possible ! Mais encore une fois, rappelez-vous : ce genre de pratique est toléré mais en aucun cas garanti ! À environ 1 600 F TTC l'erreur fatale, mieux vaut faire attention.



+ DE 180 MAGASINS
Difintel - Micro
JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D
Achète ! Vends ! Echange !
et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.
CLUB Dif'
de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion
Découvrez LE NET
avec le pack Modem intégrales
et Difintel t'offre un chèque cadeau de 50F
à valoir sur l'ensemble des produits en rayon chez Difintel-Micro**
Chèque Cadeau
50F
Cinquante francs
à valoir sur tous les rayons Difintel-Micro
Pack Modem Intégrales
Wanadoo
L'Internet tout compris pour toute la famille
Les forfaits Internet tout compris.
1 MODEM Wanadoo Olitec
30 HEURES d'Internet tout compris
1ER APPEL à l'assistance téléphonique gratuit
EN CADEAU Pour apprendre et jouer sur Internet
France Telecom
Découvre le jeu en réseau 1/2H OFFERTE*
* Sur présentation du magazine
Offre à ta mère un kit Mobicarte
offre Spécial «Fête des Mères»
Et Difintel t'offre 1 jeu vidéo*
Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.
N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !
FRANCE
01 Belley 04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse 04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire 04 50 40 43 43
01 Hauteville 04 74 40 04 28
02 Chauny 03 23 38 00 10
02 Laon 03 23 79 08 84
02 Soissons 03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts 03 23 76 21 72
06 Menton 04 93 28 26 55
12 Rodez 05 65 67 06 15
13 Arles 06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer 04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence 04 90 56 62 30
14 Bayeux 02 31 51 00 99
14 Honfleur 02 31 89 75 00
14 Lisieux 02 31 63 07 77
14 Vire 02 31 67 97 67
15 Aurillac 04 71 43 56 56
17 La Rochelle 05 46 51 86 86
17 Royan 05 46 22 15 04
17 Saintes 05 46 93 51 75
19 Brive 05 55 24 47 87
21 Dijon 03 80 70 15 79
24 Bergerac 05 53 73 30 28
24 Périgueux 05 53 53 55 54
25 Montbelliard 03 81 94 17 09
26 Romans 04 75 72 78 34
26 Valence 04 75 78 09 68
27 Le Neubourg 02 32 07 00 35
27 Louviers 02 32 40 78 67
28 Dreux 02 37 50 02 12
29 Quimper 02 98 53 52 40
30 Ales 04 66 52 44 66
31 Fenouillet 05 61 70 81 05
31 Muret 05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne 05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens 05 62 00 31 10
31 Toulouse 05 61 21 22 02
32 Auch 05 62 61 28 20
33 Arcachon 05 56 83 58 23
33 Bordeaux 05 56 79 05 52
33 Langon 05 56 63 00 33
33 Libourne 05 57 25 98 85
34 Agde 04 67 21 32 71
34 Béziers 04 67 49 01 65
34 Sete 04 67 46 16 18
35 Fougères 02 99 94 21 00
37 Tours 02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place 04 76 09 25 68
38 Grenoble C. Berriat 04 76 43 27 93
38 Bourgoin 04 74 43 29 53
38 Voiron 04 76 67 46 95
39 Dole 03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier 03 84 24 41 59
40 Dax 05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan 05 58 45 06 08
41 Vendôme 02 54 67 00 90
42 St-Etienne 04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy 04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault) 02 40 59 53 00
45 Orléans 02 38 62 76 76
47 Agen 05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot 05 53 36 15 44
50 Cherbourg 02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ 03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand 03 26 66 49 49
54 Nancy 03 83 30 45 67
54 Longwy 03 82 23 25 15
55 Verdun 03 29 86 78 08
56 Locmine 02 97 60 01 57
57 Forbach 03 87 88 67 16
57 Thionville 03 82 53 08 02
57 Metz 03 87 74 65 70
59 Roubaix 03 20 68 96 93
59 Tourcoing 03 20 27 00 44
59 Hazebrouck 03 28 50 10 16
60 Beauvais 03 44 48 53 60
60 Chantilly 03 44 57 69 78
60 Clermont 03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois 03 44 59 28 18
61 Alençon 02 33 26 11 00
61 Argentan 02 33 67 29 00
61 L'Aigle 02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer 03 21 94 03 02
62 Calais 03 21 19 07 00
62 Lens 03 21 78 75 40
64 Bayonne 05 59 25 78 09
64 Biarritz 05 59 24 39 07
65 Lourdes 05 62 42 30 68
66 Perpignan 04 68 35 03 86
67 Haguenau 03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème) 04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône 04 74 07 11 50
71 Digouin 03 85 53 75 73
71 Macon 03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines 03 85 57 29 49
71 Le Creusot 03 85 55 08 02
72 La Flèche 02 43 94 99 79
72 Le Mans 02 43 82 68 14
74 Annecy 04 50 52 86 02
75 Paris 17ème 01 47 64 15 96
76 Elbœuf 02 35 77 83 90
76 Fecamp 02 35 10 11 60
76 Rouen 02 35 73 68 50
77 Melun 01 64 39 40 00
77 Chelles 01 64 21 55 44
77 Fontainebleau 01 60 71 91 14
77 Lagny 01 64 12 34 81
77 Nemours 05 53 77 28 08
77 Pontault Combault 01 60 29 53 76
78 Elancourt 01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte 01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux 01 39 44 06 76
78 Poissy 01 30 06 06 88
78 Plaisir 01 30 07 52 81
78 Versailles 01 39 24 13 00
79 Partenay 05 49 94 10 27
81 Albi 05 63 49 02 99
81 Castres 05 63 35 19 86
81 Revel 05 61 27 66 65
82 Montauban 05 63 92 13 13
83 Toulon 04 94 91 17 91
84 Avignon 04 90 86 41 66
84 Carpentras 04 90 60 10 11
84 Orange 04 90 34 47 13
85 Challans 02 51 49 77 92
86 Poitiers 05 49 41 77 45
87 Limoges 05 55 33 74 43
88 Epinal 03 29 82 06 97
89 Auxerre 03 86 72 95 60
92 Neuilly-sur-Seine 01 47 45 17 97
93 Livry Gargan 01 43 30 24 25
93 Montreuil 01 48 97 05 54
93 Montreuil 2 01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France 01 49 63 19 93
94 Maison Alfort 01 48 93 35 14
94 Cachan 01 47 40 08 15
95 Sarcelles 01 39 92 47 16
97 Cayenne 05 94 28 25 28
97 Fort de France 05 96 70 79 67
98 Noumea 00 687 26 43 34
SUISSE
• 3 magasins.
ESPAGNE
• 10 magasins.
BELGIQUE
• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92
OUVERTURES PROCHAINES
FRANCE/DOM-TOM
• Colmar • Issy-les-Moulineaux • Louvres
Narbonne • Melun • Carcassonne • Boissy •
Marmande • Cambrai • Point à Pitre • Pessac •
Pau • Boulogne sur Seine • Pamiers • Cannes •
Savigny sur Orge • La Réunion • St Lo • Dijon 2 •
PORTUGAL
• Lisbonne 1 et 2
**Chèque-cadeau non valable sur l'achat du «Pack Modem Wanadoo»
*Condition en magasin, dans les boutiques participants à l'opération, offre valable sur la gamme Ola, Mobicarte,
15 mai au 18 juin 2000.
espritdesign

Maxi Sound Fortissimo™



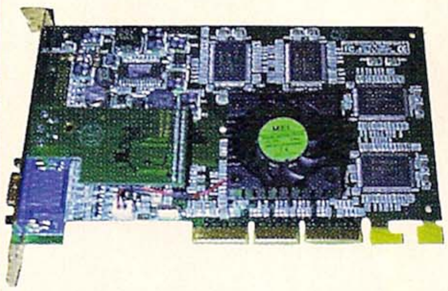


Guillemot met à jour sa Maxi Sound Fortissimo, en fournissant quatre logiciels supplémentaires avec cette sympathique carte son. Rappelons qu'il s'agit d'une carte capable de gérer quatre enceintes pour obtenir le son 3D (compatible Direct Sound 3D, EAX, A3D et Sensaura Interactive Positioning – un soft de démo du système Sensaura est d'ailleurs fourni pour tester l'installation), équipée qui plus est d'une sortie numérique optique. Ce connecteur étant une sortie « Backup », cela signifie que tout ce que vous entendez sur vos enceintes passe par cette prise. À vous les enregistrements en tout numérique de vos MP3 sur votre MiniDisc ou votre DAT. Zéro pertes, zéro soucis.
La partie MIDI est quant à elle assurée par un générateur de son Yamaha d'un très bon rapport qualité/prix (compatible General MIDI, GS et XG), offrant 676 sons différents de qualité inégale, 21 kits de très bonnes batteries, 128 voix de polyphonies en software, et enfin 64 en hardware. Deux effets (un chorus et une reverb) sont également de la partie. La carte est bien évidemment full duplex, et échantillonne de 4 à 48 kHz.
Maintenant qu'on a la mémoire bien rafraîchie, faisons un tour du côté des nouveautés de ce pack. Le CD d'installation comprend désormais PowerDVD, un logiciel bien connu des amateurs, dont la fonction est de décompresser les films DVD. Une fois encore, il est possible de récupérer la bande son d'un DVD directement en numérique, grâce à la fameuse prise optique sus-citée. Les trois autres applications sont quant à elles plus spécifiquement dédiées au MP3. Vous aurez ainsi droit à MusicMatch Jukebox 4.4, soft permettant d'organiser, de télécharger et d'encoder très facilement vos fichiers musicaux. Il faut toutefois préciser que la version 5 est disponible et téléchargeable gratuitement sur le site www.musicmatch.com, ce qui, du coup, rend sa présence un peu inutile pour les ouaibeux. Vient ensuite Liquiq Audio Player 5.0, lecteur de MP3, de Liquid Trax, et station de download. Enfin, vous goûterez à la joie du mix en temps réel grâce à une version démo de Mixman Studio. Ce soft propose des samples d'excellente qualité, et il est possible d'enregistrer instantanément le fruit de votre travail en MP3. Pour terminer, - mais il ne s'agit pas d'une nouveauté -, l'excellent Acid DJ de Sonic Foundry est toujours au rendez-vous (logiciel de composition livré avec 600 grooves de bonne qualité). Bref, il est clair qu'au prix de 449 F, la Fortissimo version XL reste plus que jamais une bonne affaire pour les gamers (ils pourront d'ailleurs jouer à une démo de Rayman 2), soucieux de prendre soin de leurs oreilles.

GeForce2 GTS

La leçon de 3D de Nvidia

Oui, je sais, vous pensez « déjà une GeForce2 ? ». Eh bien oui. Nvidia tient son rythme d'un nouveau processeur tous les six mois. Un véritable calvaire pour la concurrence. Surtout quand on voit la qualité de leurs produits. Cette nouvelle puce, nommée GeForce2 GTS, est censée être « juste » une amélioration de la GeForce classique, mais offre des performances impressionnantes par rapport à son aîné. Le combat des chefs entre 3dfx (Voodoo5) et Nvidia promet d'être sanglant le mois prochain. Et le consommateur dans tout ça ? On s'en tape, semblent dire les constructeurs.





Dans le genre progression fulgurante, Nvidia est impressionnant : produit n°1 en termes de performances et fournisseur n°2 mondial de processeurs derrière ATI, avec une prévision de 700 millions de dollars de recette pour cette année, contre 374 l'année dernière. Même si l'architecture TNT2 représente encore les 2/3 du business de Nvidia, leurs efforts en recherche et développement sont impressionnants par rapport à la concurrence. Depuis le TNT, chaque processeur est sorti à la date prévue, avec des performances à la hauteur des annonces faites. Une véritable leçon pour leurs concurrents. Avec le chip GeForce, particulièrement en version DDR, l'écart avec d'autres produits s'est vraiment creusé. On n'avait pas vu ça depuis les Voodoo 1 et 2. Bref, le GeForce2 GTS (nom de code NV15) ne devrait avoir d'ici septembre qu'une seule gamme capable de rivaliser avec lui : les Voodoo5 de 3dfx. Mais nous verrons ça le mois prochain. Pour le moment, décortiquons la nouvelle création de Nvidia.



Un traitement tout en finesse

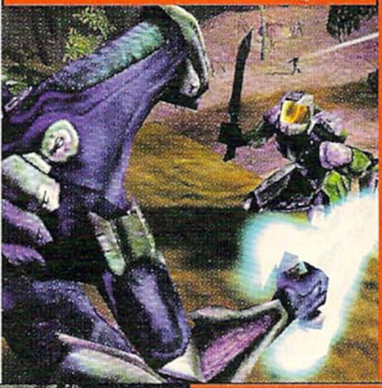
Cette fois, Nvidia met en avant le fait que leur nouveau processeur est assez puissant pour traiter les effets de « matière » au niveau des pixels. Concrètement, le GeForce2 GTS est capable de traiter 8 texels (pixels texturés) par cycle d'horloge (1,6 Gtexels/sec.), gère les ombres au pixel près, et est capable de faire du full scene anti-aliasing (FSAA). Nvidia annonce carrément des performances doublées par rapport au GeForce, et donc la capacité d'offrir une qualité d'image réellement améliorée. Même le moteur T&L a été revu et propose maintenant la gestion du clipping. Physiquement, le GeForce2 GTS compte 25 millions de transistors, contre 22 pour son aîné. La bête intègre aussi une interface pour l'affichage sur écran plat, et un processeur vidéo haute définition pour l'affichage sur TV et HDTV. De quoi séduire la plupart des fabricants de PC, d'autant qu'avec une finesse de gravure de 0.18 micron, cette puce ne consomme que 8 watts et chauffe deux fois moins que sa grande sœur.
Et pourtant elle tourne à 200 MHz (contre 120 pour le GeForce). Les possesseurs de machines dépourvus de ports AGP devraient aussi bénéficier de la GeForce2 GTS puisqu'une interface PCI est cette fois intégrée à ce modèle. La carte de référence de Nvidia utilisée pour les tests était équipée de 32 Mo de RAM DDR à 333 MHz (166 en réalité donc). Maintenant que les présentations sont faites, il est temps de voir si les 30 millions de polygones par seconde annoncés sont bien au rendez-vous.

La dure réalité

Le temps de configurer Quake3 Arena et de faire les premiers tests, et l'on se rend compte que les performances doublées annoncées par Nvidia ne sont pas vraiment là, même s'ils parlaient de GeForce SDR. Cela dit, l'explication vient peut-être du fait que Quake 3 n'exploite pas ces puces au maximum... 71 images par seconde en 1024x768 32 bits, ça reste impressionnant. Histoire de pousser la bête dans ses derniers retranchements, j'ai même comparé la GF2 GTS à la GF DDR en 1600x1200x32 bits. Et les résultats sont

frappants : 33,3 images/seconde, avec TOUS les détails au maximum sur GF2 (ça reste donc jouable) contre 25 sur GF DDR. La vraie claque vient du même test en 16 bits : 60,8 images/sec pour la GF2 contre 39,1 sur GF DDR. La puissance de ce nouveau modèle est réellement impressionnante. Mais bon, y a pas qu'OpenGL dans la vie. Y a aussi les jeux, en fait la majorité des jeux, qui utilisent Direct3D. DirectX7, dont D3D est l'une des composantes, posait il y a encore peu de temps des problèmes aux GeForce DDR toutes fraîches, qui pourtant tombaient les records en OpenGL. Ajoutez à cela des drivers apparemment mieux optimisés pour OpenGL que pour D3D, et vous aurez une idée du problème. Du coup, j'ai ressorti les tests de base : 3D Mark2000 et une flopée de jeux « sensibles ». Les scores du 3D Mark2000 sont assez clairs : en basse résolution, l'avantage d'une GeForce2 GTS est assez réduit. Mais plus on monte vers les hautes résolutions, et plus on voit que les optimisations hardware du NV15 sont payantes. Pour la première fois, bon nombre de jeux sont utilisables en 1280x1024 ! En mode 16 bits, le NV15 obtient presque 1 000 points de plus qu'une GF DDR, et 457 points de mieux en mode 32 bits. Très honnêtement, vu les résultats obtenus dans les jeux qui suivent, je pense même que ces différences devraient être plus importantes.

La gestion du T&L va enfin porter ses fruits et permettre l'arrivée de jeux aux graphismes plus détaillés.



DOMPTEZ VOTRE RAFRAÎCHISSEMENT

Tiens, pendant que j'y pense, je vous donne une petite astuce pour régler un problème souvent rencontré dans les jeux Direct3D selon les drivers de sa carte vidéo : les fréquences de rafraîchissement d'écran se baladent comme elles veulent selon les résolutions. Parfois, elles dépassent ce que tolère votre moniteur ou restent bêtement scotchées sur 60 Hz. Pour régler le problème, lancez le programme DXDIAG (menu Démarrer, option Exécuter), puis allez dans le dernier onglet (aide supplémentaire) et cliquez sur « Remplacer ». Vous pouvez maintenant forcer la valeur de ce rafraîchissement. Attention, ça sera la même pour toutes les résolutions, alors pas d'excès. 75 Hz devraient être parfaits pour la plupart des configurations.
Les possesseurs de GeForce qui maîtrisent l'anglais peuvent aussi avoir accès à de nombreuses autres informations très utiles sur ce site web : http://web.ukonline.co.uk/christopher.hill/faq.html.



Quake 3 Arena High Quality (Demo001)	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra (Abit Siluro)	49,8	37,5	22,1
GeForce256 SDR	69,3	50,6	29,9
GeForce 256 DDR	73,6	65,8	40,7
GeForce2 GTS	74,5	71	50,9

(images/seconde)





Du reste, un benchmark, ça ne vaut pas un vrai bon jeu regardé de près par un testeur sans pitié. En Direct3D, j'ai dépoussiéré Supreme Snowboarding, BattleZone II, Midtown Madness, Rally 2000 et Driver. Dans la poudreuse, j'ai eu mes premières frayeurs : Supreme Snowboarding était tout sauf fluide. Il faut préciser que je n'ai pas été très tendre avec lui : 1280x1024, couleurs 32 bits, textures 24 bits et tous les détails à fond. Mais quand même... Et puis, en regardant attentivement, je m'aperçois que l'animation se fige à intervalles réguliers. Un coup d'œil à la led du disque dur, et le problème est trouvé. Le chargement des textures se fait de manière séquentielle, et visiblement, c'est l'indigestion. Je repasse en 1024 et... toujours le même problème ! Ou bien c'est le driver, ou bien le jeu est mal optimisé pour ce genre de plaisanterie. C'est bête, c'est super beau avec toutes les caractéristiques poussées au maximum... Côté BattleZone II, même test, mais je reste raisonnable. Je mets tous les détails au maximum, mais j'utilise le mode 1024x768 en 32 bits. La claque est immédiate. C'est superbe (ce jeu est vraiment très beau, pas de doute) et ça ne rame pas d'un poil. Bon, comme je suis un testeur consciencieux, je joue deux heures pour être bien certains que même avec plein d'unités, ça tient la distance. Réponse positive. Deux heures pour deux mots, ça n'est pas très rentable, mais je suis prêt à tous les sacrifices. Si si. Allez, soyons fous, je tente le 1280x1024. Là j'hallucine, c'est toujours super jouable même si ça saccade un peu quand beaucoup d'objets avec des textures différentes rentrent dans le champ de vision. Va falloir penser à l'AGP 12X chez Intel, ça commence à coincer les gars. Midtown Madness en revanche déçoit : un paquet de bugs graphiques sont présents. Ooops ! j'ai oublié le patch... Même avec toutes les caractéristiques au maximum, la fluidité est irréprochable. Mais la 3D ne me paraît pas très complexe. Du coup, j'installe Rally Championship 2000, je patche, je configure encore une fois les détails au maximum en 1024x768x32 bits, et je lance... À l'époque, le test avait tué la GeForce DDR et ses drivers Direct3D trop jeunes. Là j'ai peur. Si je vous dis vraiment tout, j'ai Casque Noir qui va me dépouiller mon PC pour piquer la carte... Bon, tant pis : non seulement c'est fluide, je veux dire PARFAITEMENT fluide, avec le rétro et tout le reste. En plus, c'est toujours aussi parfait en 1280x1024. Un rêve pour les pilotes en charentaises comme Fishbone ou Casque Noir. Une petite dernière « course » de voitures pour la route : Driver. Re-bonne surprise : le jeu est parfaitement fluide en 1280x1024 en 32 bits, avec les paramètres réglés sur Ultra. Même sur une machine moins puissante comme un



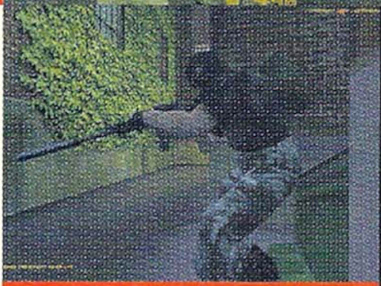


La meilleure gestion des ombres est une des fonctions importantes du GeForce2 GTS.

LA CONFIGURATION DE TEST

Pentium III 600 MHz
Carte mère Abit BE6
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live / LiveWare 3
Disque dur IBM 7200 trs/min 13 Go
Windows 98 Second Edition US
DirectX7
Drivers 5.13 pour toutes les cartes.
Quake 3 Arena 1.16n





L'anti-aliasing donne des graphismes encore plus fins à des jeux comme Counter-Strike.

L'anti-aliasing donne une deuxième jeunesse aux basses résolutions comme le 800x600.



Pentium II 350/450 MHz, ces jeux sont exploitables dans des résolutions assez élevées (mais le 1024 restera le maximum réaliste dans ce cas). Sur K6-2, je suis moins sûr, mais si vous avez ce type de machine, par pitié, changez-en avant d'acheter une carte vidéo aussi avancée. On ne met pas des pneus de Ferrari sur une 2CV !

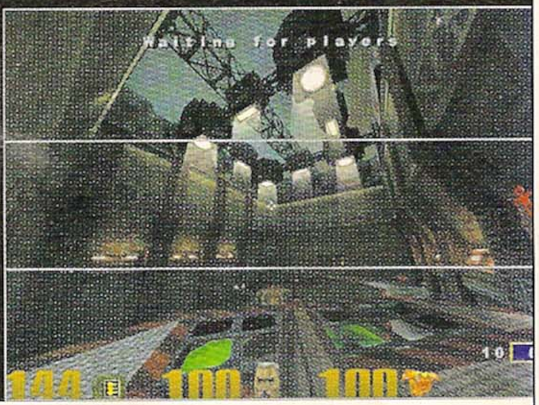
Anti-aliasing du pauvre

Toute cette puissance a donné des idées à Nvidia, qui en plus tenait à laisser le moins d'arguments possible à ses concurrents, 3dfx en tête. Du coup, les derniers drivers permettent d'utiliser une fonction qui améliore très sensiblement la qualité de l'image : le Full Scene Anti-Aliasing (FSAA). Dans ce mode, toute l'image est censée être « lissée » pour effacer les effets d'escaliers qui diminuent sans disparaître quand on augmente la résolution. Mais cette fonction est très gourmande en puissance. Sur une GeForce DDR, même en 640x480, Quake 3 est à peine jouable. Avec le NV15, il est possible de jouer avec Quake 3 en 800x600 presque sans problèmes, et Half-Life supporte le 1024x768 sans broncher. Cela dit, les scores ne sont encore pas fameux : 31 images/seconde en 800x600 32 bits, textures à fond et 32,5 i./sec. avec les textures un cran en dessous. Comparé aux 74,4 i./sec. sans l'anti-aliasing, la chute est rude. Dommage, car cette fonction prouve que 3dfx a raison sur un point : c'est très agréable à l'œil. On a vite fait de préférer du 800x600 avec FSAA à du 1280x1024 sans. En plus, la qualité de l'anti-aliasing parait moins bonne que sur les Voodoo5. À vérifier plus tard, et notamment avec des drivers définitifs. Surtout que cette fonction plante pour le moment la plupart des jeux Direct3D. FIFA 2000 et tous les jeux cités précédemment souffrent de bugs d'affichage qui rendent cette option inutilisable. Ce test étant effectué avec des drivers non officiels, on peut espérer que tout rentrera dans l'ordre avec les pilotes certifiés.

Une mise à jour de qualité

Avec le processeur GeForce2 GTS, Nvidia propose une mise à jour très réussie de son produit phare. Le gain de performances est réel, sans pour autant avoir envie de mettre à la poubelle sa DDR d'il y a 6 mois ! Tant mieux pour ceux qui ont craqué il y a peu. De plus, l'arrivée sur le marché de cette nouveauté va faire baisser les prix de ces anciens modèles pourtant très performants ! Du reste, côté tarifs, l'addition risque d'être salée : les cartes annoncées par Guillemot par exemple ne sont pas vraiment données. La 3D Prophet II GTS 32 Mo (RAM DDR, comme toutes les NV15 a priori) sera à environ 3 000 F TTC, et la 3D Prophet II GTS 64 Mo à environ 3 300 F TTC. Cela dit, la concurrence entre les constructeurs et avec 3dfx devrait faire baisser ces prix rapidement. De plus, nous devrions également voir arriver cet été un autre processeur (NV11 ?), performant mais moins cher. Quoi qu'il arrive, rendez-vous dans six mois pour la naissance du NV20 ! Oui, c'est un peu n'importe quoi, cette guerre des annonces.

Q3 avec anti-aliasing OFF, puis OFF mais 1600x1200 et enfin ON.



(images/seconde)

Quake 3 Arena Normal (16 bits) - Demo001	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra	55,1	49,4	31,5
GeForce256 SDR	73,7	69,4	48,4
GeForce 256 DDR	73,7	72,1	57,2
GeForce2 GTS	73,8	73,3	71,2

(score)

3DMark 2000 (16 bits / 32 bits)	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra	3228/2896	2970/2448	2207/1527
GeForce256 SDR	4540/3769	3844/2755	2747/1778
GeForce 256 DDR	4703/4380	4180/3508	3240/2360
GeForce2 GTS	5007/4731	4833/4011	4156/2817

top HARD

L'Athlon est bien parti pour être la star du mois. Entre AMD qui annonce des ventes record pour ce modèle et l'arrivée cet été des nouveaux modèles, la gamme des Pentium a plus que jamais affaire à la concurrence. Et l'arrivée de cartes mère exploitant parfaitement la création d'AMD renforce encore l'attrait de cette solution. Le chipset VIA KX133 qui équipe l'Abit KA7 et l'Asus K7V permet de monter des PC à base d'Athlon extrêmement performants. Le chipset i820 d'Intel n'a décidément plus grand-chose en sa faveur...
Doc Caféine

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie. Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif ; mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 F (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 F, la config 3 environ 16 000 F (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

La carte mère

Il est temps d'oublier les cartes mère Super Socket 7. Paix à leurs âmes. Un PC de choc devra disposer d'une carte mère équipée d'un chipset à la hauteur du processeur, ce qui n'est pas si facile. Le choix chez Intel, c'est le BX (bientôt à la retraite) ou le i820. Ce nouveau chipset pose malheureusement des problèmes côté RAM. Les cartes qui acceptent la SDRAM classique se montrent un peu plus lentes que des versions avec chipset BX. Côté Athlon, Asus et Abit frappent fort avec les arrivées respectives de la K7V et de la KA7 à base de chipset VIA KX133.

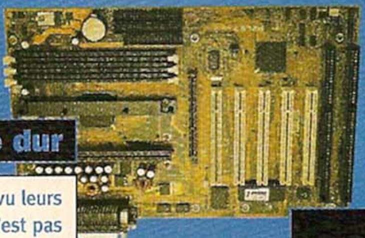
Config 1 : Abit BF6 (Slot One), environ 850 F TTC

Config 2 : Abit BE6 2.0, environ 1 100 F TTC (Slot One + UDMA66) ou ASUS P3B-F, environ 1 100 F TTC

Config 3 : Asus K7V ou Abit KA7 (KX1333 + SlotA), environ 1 400 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.



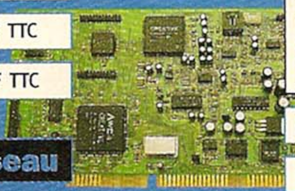
Le disque dur

Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont maintenant à choisir vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA 66 devient quasi omniprésent, ce qui n'est pas un problème vu qu'il est possible d'utiliser ces disques dur sur de l'UDMA 33 sans souci.

Config 1 : Western Digital Caviar 15 15,3 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 100 F TTC

Config 2 : IBM 20 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 350 F TTC

Config 3 : IBM 27 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 2 050 F TTC



La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau en étoile avec un Hub (voir Joystick n°98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont, dans ce cas, le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo, environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link 10/100, environ 200 F TTC



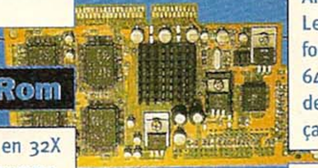
La carte son

Les monopoles ne sont jamais bons, mais mieux vaut maintenant jouer la sécurité et acheter des modèles de chez Creative Labs. En attendant de véritables nouveautés abordables dans la concurrence, on n'a pas tellement le choix...

Config 1 : SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 2 : SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 3 : SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 500 F TTC



Le lecteur de DVD/CD-Rom

Les derniers lecteurs de DVD-Rom permettent de lire les CD-Rom en 32X ou 40X. Le Pioneer DVD 104S vient remplacer le 103 en haut de gamme. Il lit les DVD en 10X et les CD en 40X. De plus, il ne pose plus de problème de dézonnage pour ceux qui veulent vraiment lire des DVD en provenance de toute la planète... Suffit de chercher sur le Net !

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 40X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 : Lecteur de DVD IDE Pioneer 104S (10X et 40X / Slot In), environ 850 F TTC

Config 3 : Lecteur de DVD SCSI Pioneer U03S (6X et 32X), environ 1 000 F TTC



Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois, n'hésitez donc pas à investir un peu. En plus, c'est un des éléments clés de votre machine !

Config 1 : 17 pouces Iiyama A704HT environ 2 500 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 2 : 17 pouces Iiyama A702HT environ 2 700 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 3 : 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 400 F TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec leurs équipements.

Config 1 : ELSA Microlink 56K Interne, environ 250 F TTC

Config 2 : Sporster Message Plus externe de 3Com, environ 650 F TTC

Config 3 : Message Pro externe 56K de 3Com, environ 800 F TTC

La carte vidéo

Attention, vous rentrez dans une période de choix difficile ! Acheter maintenant, c'est rater la sortie des cartes GeForce2 GTS et Voodoo4/5 qui arrivent début mai dans la magasins. Et si ces nouveautés sont trop chères pour vous, pensez que les prix des GeForce DDR par exemple devraient bien baisser ! Bref, il vaut mieux attendre un peu...

Config 1 : Carte AGP à base de TNT2 Ultra, environ 1 000 F TTC

Config 2 : Carte AGP à base de GeForce 256 SDRAM, entre 1 200 et 1 700 F selon les modèles et la RAM (16/32 Mo)

Config 3 : Carte AGP à base de GeForce 256 et Ram DDR, environ 1 900 F TTC

La RAM

Ah... les fabricants de RAM vont nous faire aimer l'an 2000, eux ! Les prix continuent gentiment de baisser et reviennent dans des fourchettes très acceptables. Plus aucune excuse pour vous traîner avec 64 Mo... N'oubliez pas qu'il vaut mieux dépenser plus et être certain de la qualité de sa RAM : achetez de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes !

Config 1, 2 et 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz/133 MHz, de 800 F à 1 100 F TTC selon les magasins et la marque

Le processeur

Le choix se résume entre AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur. Pour les joueurs, Pentium III et Athlon sont les puces à viser. Les meilleurs rapports performances/prix restent chez AMD, et l'arrivée de cartes mère K7 toujours plus performantes renforce encore l'attrait d'une solution à base de processeur Athlon. Surtout que ce dernier est maintenant reconnu comme étant aussi facilement overclockable...

Config 1 : Celeron 500 (socket 370), 850 F TTC environ

Config 2 : Athlon 600 (1 600 F TTC) ou Pentium III 550E, environ 1 800 F TTC

Config 3 : Pentium III 650 E FC-PGA, environ 3 000 F TTC, ou Athlon 750 MHz, environ 3 000 F TTC



C'est le Delco

L'évolution technique rapide des PC et l'apparition de jeux chaque fois plus exigeants amènent tout amateur de jeux vidéo à se poser des questions sur les composants de son ordi. Pour ajouter un nouvel accélérateur 3D, augmenter la mémoire, brancher un lecteur de CD-Rom, ou réparer une panne simple, impossible de se passer d'une connaissance minimale des entrailles du PC. Le Delco est là pour vous guider. Envoyez vos questions sur le matériel, suggestions, trucs, etc. à : C'est Le Delco, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

SURCADENÇAGE : LA GRANDE QUÊTE DU PROCESSEUR GONFLÉ

Vous avez été nombreux à nous le demander, aussi voici un dossier spécial « Overclocking » livré en plusieurs parties. Ce mois-ci, nous parlerons des principes généraux et de leur application à tous les processeurs, et ultérieurement, nous étudierons plus en détail des microprocesseurs Intel (Celeron, Pentium II et III) ainsi que des puces d'American Devices (Athlon...).

ATTENTION !

Bien entendu, le surcadençage de processeur n'est préconisé par aucun des fabricants de microprocesseurs ; il annule la garantie sur le processeur et peut créer des pertes de données, plantages, ou pire (en cas de grosse maladresse, la destruction du processeur ou une panne matérielle de votre PC). Bref, si vous décidez de bidouiller, vous en prenez l'entière responsabilité.

QU'EST-CE QUE LE SURCADENÇAGE ?

La capacité de traitement d'un processeur est liée à sa cadence de fonctionnement. Plus le processeur aura une cadence (donc fréquence) élevée, plus il sera « puissant ».

Traditionnellement, les créateurs de puces (Intel, AMD, Cyrix, Motorola, etc.) testaient la meilleure fréquence de fonctionnement fiable de chaque microprocesseur, en fin de chaîne de fabrication, et vendaient ces processeurs en garantissant leur fonctionnement à cette fréquence.

Le surcadençage, ou « overclocking », est donc l'acte consistant à faire fonctionner un processeur à fréquence plus élevée que celle spécifiée par son fabricant. Cette pratique est assez simple à mettre en œuvre, car la cadence de fonctionnement ne dépend pas du processeur ; elle est générée par un circuit électronique externe monté sur la carte mère. Comme (pour des raisons évidentes) les fabricants de cartes mère proposent depuis longtemps des cartes capables de fournir toute une gamme de fréquences d'horloge différentes, surcadencer un processeur est une tentation permanente pour nombre d'informaticiens bricoleurs.

HISTORIQUE

L'overclocking nous ramène assez loin dans l'univers de la micro-informatique. Déjà, du temps des i8086 (premiers IBM PC), certains ordis employaient des puces prévues pour du 8 MHz nominal, poussées à 10 ou 12 MHz ! Mais ces modifications n'étaient pas à la portée du premier venu et nécessitaient des connaissances en électronique digitale et le recours au fer à souder.

Les choses ont commencé à évoluer avec l'arrivée des i80486, et surtout l'introduction des processeurs à multiplicateur de fréquence (Intel 486 DX2 66 ou DX4 100, AMD 5X86 133...), qui ont vu l'apparition simultanée de cartes mère polyvalentes acceptant plusieurs marques de processeurs, des fréquences de bus variées, et pour la première fois, plusieurs types de multiplicateurs différents (1). L'époque des processeurs socket 7 (Pentium, Cyrix 6X86, AMD K6) amena de nouvelles fréquences de bus processeur aux fanas de vitesse (aux 25, 33, 40, 50 MHz des 486, s'ajoutèrent 60, 66, 75, 83 MHz), et rapidement, pas mal de bidouilleurs s'aperçurent que souvent, juste en changeant la fréquence d'entrée du CPU, un P75 dopé au 60 MHz se muait en P90 ; qu'en changeant seulement le multiplicateur d'un P133 en X2.5, on héritait d'un P166, et que même l'ultime Pentium 233 MMX était susceptible de monter à 262.5 MHz à l'aide du 75 MHz. Bien que dotés de marges un peu plus justes, les premiers K6 AMD étaient également « dopables », sauf le 233 qui chauffait beaucoup, mais la situation s'amélioreraient fortement avec l'arrivée des K6-2 (K6-2 300 à 350 en changeant le multiplicateur par exemple). Après le lancement des PII (voir note 1). Un coup de tonnerre frappa le petit monde du surcadençage : après le demi-échec des premiers Celeron sans cache, Intel, pour concurrencer les AMD K6-2 en entrée de gamme, lança le Celeron 300A (doté d'un cache L2 à fréquence processeur, lui !).

Or, ce processeur, prévu théoriquement pour fonctionner avec une fréquence de bus de 66 MHz, s'avéra fonctionner, dans presque tous les cas, à 450 MHz, pour peu que l'on pousse la fréquence de bus processeur à 100 MHz (entre temps, les fréquences bus 95, 100, 105, 112, 124, 133 MHz étaient apparues). Puis ce fut l'avènement des premiers PIII et AMD K6-3, un peu moins surcadençables. Enfin, nous en sommes aux AMD Athlon et Intel PIII Coppermine, qui sont des familles de puces dotées de grandes possibilités d'overclocking (les Athlon 550 fonctionnent jusqu'à 750 MHz, ainsi que leur équivalent Intel). Les derniers nés, Intel Celeron Coppermine et AMD Spitfire, s'avèrent aussi très prometteurs. Il est amusant de noter qu'à mesure que l'intérêt pour le surcadençage s'est développé, ce dernier est devenu un marché à part entière, avec des fabricants de pièces « hautes performances », que ce soit de cartes mère réglables dans tous les sens, des radiateurs/ventilateurs surdimensionnés, ou des logiciels de tests et de refroidissement divers.

Notes :

(1) Initialement, processeurs, mémoire cache et mémoire vive fonctionnaient à la même fréquence. On s'est rapidement aperçu qu'augmenter la cadence de tout l'ensemble coûtait cher et était pénible (la vitesse des mémoires vives disponibles a toujours été bien inférieure aux possibilités des CPU) ; aussi a-t-on introduit le multiplicateur de fréquences. C'est un dispositif électronique câblé dans le processeur qui, à partir d'une horloge externe (celle du bus frontal, normalement égale à celle de la mémoire centrale), la multiplie dans la puce par un nombre variable, pour donner la fréquence de travail INTERNE du microprocesseur. La modification du multiplicateur de fréquences est donc l'une des mamelles du surcadenceur. En effet, pendant longtemps, tous les processeurs d'un même modèle, même les plus lents, possédaient la panoplie complète de multiplicateurs de leurs frères plus rapides. La sélection du multiplicateur s'effectuant à partir de la carte mère, il était très simple de « pousser » son processeur. Hélas, pour protéger ces puces du maquillage (cf. Joystick 96), depuis l'avènement du Pentium II, Intel (pas AMD) a verrouillé cette possibilité sur le seul multiplicateur légal (un Pentium III 500 aura donc le seul mode X 5 à sa disposition), obligeant les candidats overclockeurs à se rabattre sur l'augmentation de la fréquence de bus externe pour augmenter la fréquence du processeur.

(2) Les possibilités du cache N2 sont l'un des goulots d'étranglement classiques pour le gonflage de processeurs. Hélas, quand on augmente la fréquence d'entrée du microprocesseur, celle de la mémoire cache N2 augmente automatiquement. Dans les systèmes Super Socket 7 où le cache est sur la carte mère, il est difficile d'obtenir un bon fonctionnement de ce dernier à plus de 124 MHz (il existe quelques rares cartes mère avec des caches « asynchrones », autorisant une fréquence CPU différente de la fréquence cache). Sur les processeurs en cartouche, qui regroupent cache et puce CPU sur une même carte processeur (tous les Pentium II, tous les PIII hors Coppermine, et tous les Athlon), la mémoire cache L2 fonctionne à une fraction de celle du processeur, généralement la moitié pour les modèles Intel, parfois le tiers pour les Athlon. La meilleure mémoire cache sur cartouche arrive péniblement à 400 MHz. Dans le cas des Athlon, il existe une possibilité de changer le « diviseur de fréquence » du cache N2 parmi plusieurs valeurs (1/2, 1/3, 1/4, 2/3...) et donc de « l'overclocker », alors que ce dernier est fixe pour Intel. Pour ce qui est des caches N2 fonctionnant à la fréquence du processeur, Intel détient la palme de la vitesse, avec des caches fonctionnant jusqu'à 900 MHz, voire plus d'un GHz !

POURQUOI EST-CE POSSIBLE ?

Oui, pourquoi ? Pourquoi Intel ou AMD ne vendent pas leurs puces plus cher, à leur fréquence maximale de fonctionnement ?
Il y a plusieurs raisons à cela :
- Tout d'abord, les processeurs ont besoin d'une marge pour tenir compte des cas de fonctionnement défavorables. Par exemple, un processeur doit rester fiable en cas de grosse chaleur dû à un été caniculaire ou à un refroidissement médiocre pour cause de boîtier encombré.
- Tout le monde ne peut acheter le tout dernier processeur au prix fort, et quand la chaine de fabrication de puces fonctionne bien, tous les processeurs d'une même famille sont dans leur grande majorité aptes aux hautes vitesses ; aussi les fabricants sont obligés de les « sous-cadencer », pour vendre également aux acheteurs moins fortunés.
- Parce que tout au long de la vie d'une gamme de processeurs, les fabricants ne cessent d'améliorer leurs procédés de fabrication. Un Celeron 400 fabriqué un an après la première introduction de cette fréquence de processeur a normalement un potentiel bien supérieur de surcadençage au C400 du tout début. Les changements majeurs de procédés de fabrication sont les réductions de la taille de la puce, indiquées par la finesse de gravure du trait de base sur le « wafer » (le wafer est une fine galette de silicium, où l'on va graver chimiquement des centaines, voire des milliers, d'exemplaires d'un processeur). Les tout premiers Pentium 60 étaient en 0.80 micron, les Pentium « classic » en 0.60 micron, puis en 0.35 micron (comme les Pentium MMX et K6), les Pentium II / K6-2 en partie en 0.35 et en 0.25 micron. Les derniers arrivés des Coppermine et Athlon sont gravés en 0.18 micron, et le 0.13 micron est à l'horizon. La réduction de taille a une grande importance pour les performances, car elle se traduit par un potentiel de vitesse plus élevé, une réduction de la puissance consommée (liée à la réduction de tension d'alimentation), donc un moindre échauffement de la puce. Or, le grand ennemi de l'overclockeur, c'est justement la chaleur... Sans oublier la possibilité de placer plus de transistors sur la puce elle-même.

LES MEILLEURS CANDIDATS SONT...

Des explications qui précèdent, émergent quelques règles pour choisir un processeur doué pour l'overclocking :
- La fréquence externe de base doit être le plus basse possible (un Celeron prévu pour le 66 MHz, mais fabriqué avec le même cœur que des processeurs prévus pour un bus 133 MHz, a de bonnes chances de fonctionner à 133 MHz, là où un processeur 133 traditionnel aura probablement du mal à franchir les 140/150 MHz).
- Il doit s'agir d'une puce prévue pour une fréquence de fonctionnement basse ou moyenne, parmi une même gamme de processeurs (C300A ou C366A de préférence à un C466A, K6-2 333 ou 400 au lieu d'un K6-2 550, PIII-500E ou 550E, Athlon 550...).
- Le signe montrant qu'un type de processeur sera mauvais pour l'overclocking : les fabricants commencent à augmenter la tension d'alimentation (exemple : les K6 233, les premiers PIII 600, et l'Athlon 1 Gigahertz).
- La mémoire cache de niveau 2 (2) doit être le plus rapide possible, l'idéal étant le cache sur la puce silicium, fonctionnant à fréquence processeur.

LE KIT DU PARFAIT PETIT OVERCLOCKEUR

Même si l'on peut généralement pousser la fréquence du CPU, sur un PC tout à fait standard, les résultats et la stabilité obtenus seront bien meilleurs en utilisant du matériel plus performant.
Les éléments à rechercher :

- La carte mère :

Un maximum de réglages de fréquence bus frontal, le top étant actuellement les cartes proposant un choix de 66 à 200 MHz environ par pas de 1 MHz (ABIT BE6-2...) ; idem pour ce qui est des multiplicateurs CPU (ne concerne plus que les cartes SS7 ou Athlon ; voir la toute nouvelle ABIT KA7, à base de chipset KX133 pour l'Athlon).
De même, il faut s'assurer que l'on dispose d'une large plage de tensions d'alimentation du cœur processeur (CORE), qui descende le plus bas possible, mais qui monte également d'au moins 1 V au-dessus de la tension normale d'alimentation du processeur visé, et ce avec des pas d'incrémentation fins (0.1 ou 0.05 V souhaitables). Plusieurs tensions d'alimentation des entrées/sorties (I/O) sont également utiles. Une sonde de température intégrée et le réglage des paramètres en soft à partir du Setup sont un must. Bien entendu, un BIOS « flashable » est indispensable ! Les fabricants classiques de ce genre de produits sont ABit, Asustek, FIC, mais bien d'autres marques moins connues peuvent également faire l'affaire (Tyan, Gigabyte...).

- Le radiateur/ventilateur processeur :

Il doit être surdimensionné, et si possible prévu pour refroidir également la mémoire cache N2 du processeur (radiateur touchant non seulement le dessus du CPU, mais aussi les chips du cache dans les processeurs en cartouche). L'utilisation de plusieurs ventilateurs sur un même radiateur améliore aussi le refroidissement.

- La mémoire vive :

Elle doit être la plus rapide possible. Actuellement, visez au moins de la SDRAM PC133. Si vous trouvez des barrettes mémoire fonctionnant à 150 MHz en CAS2, ou de la DDR SDRAM (double data rate), c'est encore mieux (il faut bien sûr que la carte mère les supporte).

- Le boîtier / alimentation :

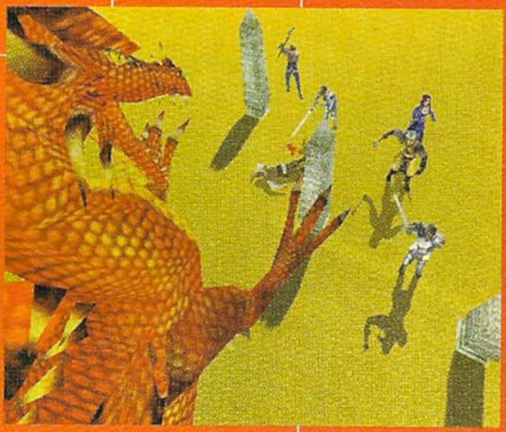
Optez pour un grand boîtier permettant une bonne circulation d'air (pas de boîtiers micro !), le montage de ventilateurs supplémentaires, et doté d'une alimentation surdimensionnée (300 W ou plus, spécialement dans le cas d'utilisation d'Athlon ou de PIII de première génération).

La suite au prochain numéro...

APRÈS ASHERON'S CALL, C'EST FINALEMENT AU TOUR D'EVERQUEST D'ÊTRE DISTRIBUÉ SOUS NOS LATITUDES. ET COMME LES PREMIERS SERONT LES DERNIERS, LE BOUGRE D'EVERQUEST SERA MÊME DISPONIBLE AVANT AC, QUI NE SORTIRA QU'EN JUIN. SINON, C'EST LA RUBRIQUE RÉSEAU, AVEC TOUT PLEIN DE QUAKE ET DE QUATRIÈME PROPHÉTIE DEDANS.

iansolo@joystick.fr

MiGHT and Magic and Multiplayer



Le prochain épisode de la série des Might and Magic, le huitième s'appellera Legend of Might and Magic (ce qui n'est pas très original), et sera jouable en multijoueur (ça l'est déjà beaucoup plus). Jusqu'à six aventuriers pourront partager la même aventure en mode coopératif, que ce soit sur un LAN ou via Internet, et chaque joueur pourra contrôler son personnage indépendamment des autres. Un mode deathmatch sera aussi inclus, il pourra accueillir jusqu'a 16 joueurs. Ce nouveau Might and Magic sera entièrement en 3D, motorisé par le LithTech Engine 2.0 de Monolith.

NeT NEwS





EverQUEST En EUroPE

Après avoir drainé une communauté de 200 000 joueurs outre-Atlantique, Everquest ne pouvait pas négliger plus longtemps le Vieux Continent. Everquest devrait être localisé en français, et c'est le dernier add-on, Ruins of Kunark, qui sera distribué par chez nous (version donnant également accès au monde originel). Rappelons qu'avec 4 continents, 70 environnements, 13 races et des tonnes d'objets et de monstres, Everquest est l'un des jeux de rôle en ligne les plus courus par les cyber-nécromanciens. Si vous avez une bonne connexion (câble ou ADSL) et que vous n'avez pas peur de dormir 2 heures par nuit, vous savez ce qui vous attend. Un bonheur n'arrivant jamais seul, nous testerons Ruins of Kunark dès que nous aurons reçu la version finale. À noter l'annonce d'un autre titre massivement machin développé par Verant : Sovereign. Il s'agit d'un jeu de stratégie 3D temps réel persistant, également distribué par Ubi.

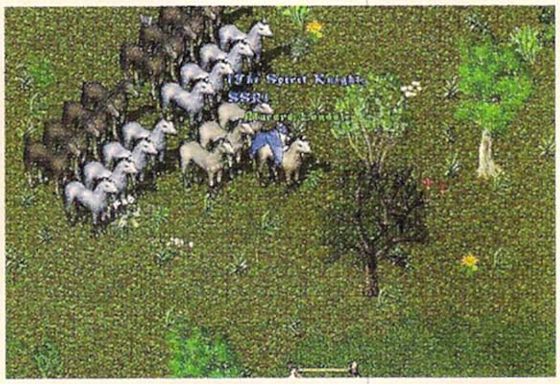
Nox S'EUROPÉANISE

Westwood vient enfin d'ouvrir des serveurs Nox en Europe, à Londres plus précisément. Cela devrait permettre aux joueurs européens de profiter enfin de cet excellent jeu sans se taper des demi-secondes de latence dès qu'il y a un peu d'action. Le jeu se connectera automatiquement au serveur européen le plus rapide, pour peu que vous précisiez dans les options réseau votre pays d'origine. De nouvelles cartes multiplayers sont aussi disponibles pour cet excellent jeu. L'adresse : http://www.westwood.com/games/nox



L'ADIEU au ROi

Soit, le fait que Richard Garriot ait quitté Origin est diablement important, mais les divers communiqués expliquant ce départ contiennent quelques autres trucs intéressants. C'est ainsi que certains ont pu repérer le mot Unext au milieu de tout ce fatras de mauvaise foi, et qui est censé être un projet bien de chez Origin. D'ailleurs, beaucoup se perdent en spéculations et conjectures sur ce qui pourra nous attendre. Unext, au pif, pourrait bien être le prochain Ultima ou une sorte de nom de code super transparent pour UO3. En attendant, la petite communauté d'Ultima Online ne s'est jamais portée aussi bien : pour fêter le départ du roi (Lord British s'est-il lui aussi cassé ?), on organise des courses de chevaux, de grosses beuveries et des chasses aux œufs de Garriot.







TouTEs nOs COnDOléanCeS

C'était un peu la joie folle de nombreux internautes, le Graal retrouvé, le rêve inaccessible enfin réalisé, mais c'est malheureusement terminé. À l'heure où vous lirez ces lignes, le forfait limité soir et week-end de World Online devrait en effet être arrêté. Cette offre, qui permettait de se connecter gratuitement entre 19h et 6h du matin en semaine et tout le week-end pour moins de 300 F par mois, a en effet été victime de son succès. World Online recevait plus de 600 appels par minute en moyenne sur cette connexion, et leurs serveurs étaient complètement saturés peu après 19 heures, lorsque tous leurs abonnés voulaient se connecter en même temps. Après avoir stoppé les nouveaux abonnements, le provider a finalement décidé d'arrêter purement et simplement cette offre. Cela devrait refroidir les autres providers qui avaient des projets de ce genre dans leur tiroir. Encore de belles factures France Télécom en perspective...

telex

Développeurs d'un mod Quake 3 cherchent modeleurs et mappeurs. Rendez-vous au : http://www.q3seek.com/hiredforce/

VOX populi, tiépi

Histoire de stopper les agissements des vilains tricheurs, Verant Interactive a annoncé, il y a quelques semaines, qu'à chaque connexion sur les serveurs Everquest, les PC des abonnés au jeu seront scannés afin de détecter d'éventuels programmes de hacking. En effet, rares sont les abonnés qui n'ont pas succombé à la tentation d'utiliser les quelques utilitaires de gruge distribués sous le cyber-manteau. En apprenant qu'ils ne pourront plus tricher comme des bêtes, de nombreux joueurs se sont immolés par le feu devant les locaux de Verant, d'autres ont voulu pendre les programmeurs avec leurs propres tripes, et certains ont même menacé, en dernier recours, de résilier leur abonnement. Face à cette insurrection, Verant a finalement renoncé à mettre ce système de surveillance en place. Entre des joueurs qui trichent comme des porcs et une boîte qui se met à fouiller dans le PC de ses clients, j'avoue que je ne sais pas trop de quel côté il faut se mettre.



LAN arena

UNE LAN ARENA 4 obSCURE

La Lan Arena 4 s'est tenue du 7 au 9 avril dernier à la porte de Saint-Cloud, avec des joueurs venus de toute l'Europe. Quelques-unes des plus grosses pointures mondiales sur Quake 3 étaient présentes. Il a fallu ramer pour connaître les résultats des tournois, vu que des problèmes techniques et une couverture manifestement insuffisante de l'événement ont conduit à un black-out de certaines informations. Quoi qu'il en soit, on a pu connaître, avec quelques jours de retard, les vainqueurs des différents tournois. Le Suédois Lakerman s'est imposé face à l'Allemand Kane en finale du tournoi de duels Quake 3 ; il empoche ainsi 10 000 F en cash. Pour le tournoi Q3 par équipe, c'est le clan SK qui s'est imposé face aux 4K. Les joueurs français n'ont malheureusement pas brillé dans ces deux tournois : aucun d'eux n'a pu accéder au stade des demi-finales. Il faut dire que les étrangers présents sur la L.A. 4 représentaient vraiment le meilleur niveau européen. Dans le tournoi Starcraft, c'est un joueur du nom de Shadow qui s'est imposé. Tiens, c'est marrant, j'ai l'impression d'écrire pour « L'Équipe ».

le Retour Du kitch

Grande nouvelle pour les amateurs de strat temps réel : Activision vient de se fendre d'un site sur Dark Reign II. Pour mémoire, Dark Reign, c'était le RTS (real time strategy) qui avait eu la malchance de sortir peu après Total Annihilation et Starcraft. Faut dire qu'en gros, il n'apportait rien de bien nouveau au genre, à part un moteur très ouvert, permettant de faire des mods, et un système de waypoints aussi évolué qu'un vieux mammouth sibérien. DK II, même s'il est toujours basé sur le moteur d'Auran, une vague société australienne, paraît tout de même plus prometteur et ce, même s'il paraît souffrir d'ores et déjà de graphismes très kitch.
http://www.activision.com/games/dr2/index2.asp





La salle Drouot du pauvre KeuM

Il est fini, le bon temps où un môme de 12 ans pouvait se ramasser quelques milliers de dollars en vendant son guerrier de level 50 sur Everquest. Verant Interactive, le développeur du jeu, vient en effet d'interdire explicitement la vente de ces personnages ou de n'importe quel autre item du jeu sur les sites d'enchères comme Ebay ou Yahoo Auction. La raison invoquée est simple : ce business poussait les gens à tricher pour créer rapidement des avatars performants afin de les revendre. Il faut dire que les derniers tarifs ont de quoi motiver : à l'heure où j'écris cette niouze, on trouve sur eBay un druide niveau 40 à 2 500 F, une ceinture de soie noire magique qui accélère vos mouvements pour 1 200 F, et un prêtre level 45 pour moins de 2 000 F. Non, non, je ne déconne pas, c'est malheureusement véridique. Finalement, je regrette un peu le temps où, sur eBay, on trouvait des reins, des cadavres et des cargaisons de cocaïne.

Half-Life et Unreal aussi



Hop, un grand merci au Jedi (un lec… pas Marc Hamill, l'acteur intérima… qui nous a signalé l'existence des m… suivants pour Half-Life. Tout d'abord un… vampire, qui se rapproche beaucoup de… l'idée du jeu homonyme, et proposera d… modes réseau et solo. Le tout paraît ass… prometteur, en jetant un coup d'œil au http://www.vampires-hl.net/ ; une prem… bêta devrait sortir bientôt. Autre truc un… louche : Sinzut, une transposition du jeu… même nom dans l'univers d'Unreal Tournament. Pourquoi pas, après tout, … j'attends surtout une adaptation de l'uni… de Frogger 3D ou de Monopoly avec le moteur de Quake 3.
http://www.planetunreal.com/sin2ut/





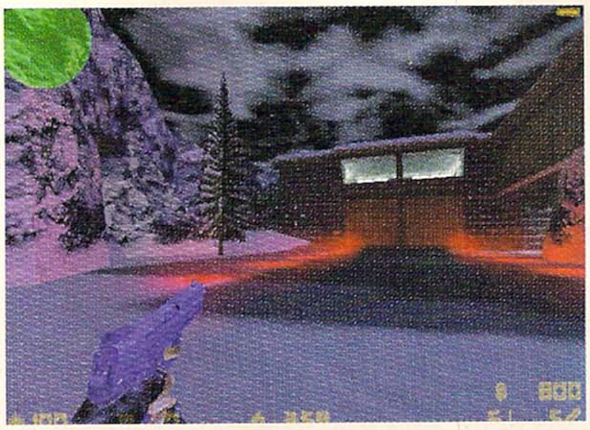
telex

Vous cherchez un site en français 100 % dédié aux Quake-like :
http://www.death-match.com/

Un site en français sur l'inénarrable Counter-Strike :
http://www.cs-factory.fr.st

PrEMiers SCREENSHOTS Counter-Strike bêTa 7

Les premiers screenshots de la bêta 7 de Counter-Strike viennent d'apparaître sur le Net. Parmi les nouveautés : de nouvelles cartes, de nouveaux modèles pour certaines armes, et la possibilité de jouer avec ou sans silencieux sur certaines armes comme le Colt M4A1 ou le pistolet USP. Avec silencieux, on ne fera pas de bruit, mais sans silencieux, l'arme sera plus précise. Diantre, quel dilemme.

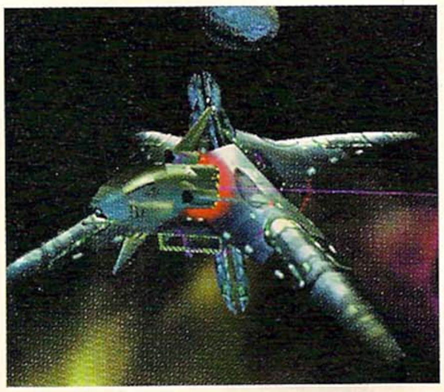




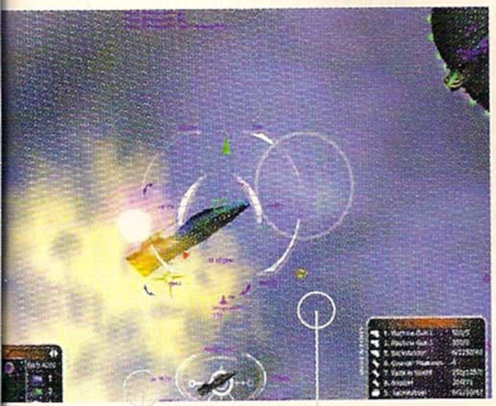
telex

Modeleurs , textureurs et programmeurs wanted pour un mod sur HL : http://www.babeloueb.com/hlmod/brokers

Allegiance se pose SUR les étALAges



Allegiance vient de sortir enfin aux Etats-Unis. On vous en dira plus dès qu'on aura reçu une version. Bon bien sûr, au vu des screens et des possibilités intrinsèques du jeu, on ne vous prédit que du bon. La mauvaise nouvelle, c'est qu'en fait, on n'a aucune news au sujet d'une éventuelle commercialisation en France, même si le jeu, au demeurant, peut être commandé via le Net. Une bonne nouvelle tout de même : Microsoft vient de rendre public un pack permettant de monter un serveur réseau, dans le cas très peu probable où vous voudriez lancer une petite partie sans posséder le jeu. Pas de doute que grâce à cette action, des centaines de petits serveurs vont éclore sur la zone de Crosoft.
http://www.microsoft.com/games/allegiance/flash.htm



telex

R-evolution est un mod en développement pour Quake 3, avec un concept intéressant : http://www.ifrance.com/r-evolution/

Un site en français sur Diablo II : http://www.citeweb.net/tbp/

« UN JOUR VIENDRA OÙ UN JEU DE RÔLE ONLINE, EN FRANÇAIS ET TOTALEMENT GRATUIT, SERA LANCÉ… ET CE JOUR SERA AUJOURD'HUI. »



Interface et graphisme sont austères, vieillots, mais parfaitement efficaces.

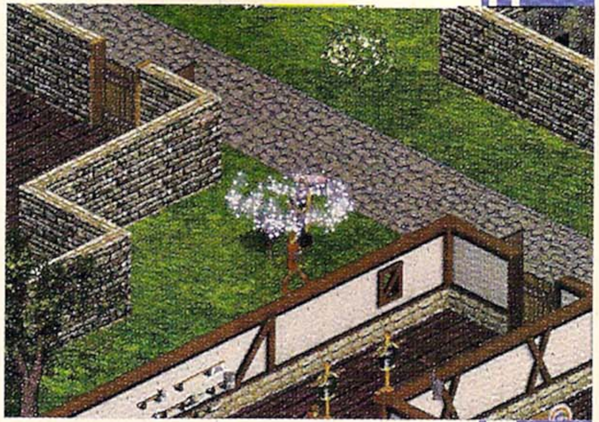
Michael Ivorra, chef de produit chez Goa, et Thomas Bidaux, animateur des jeux massivement multijoueur.



monsieur pomme de terre

PrOphéTie

Si on m'avait dit ça il y a deux ans… J'avais bien mis six mois à commander Ultima Online. Et je ne vous explique pas le cinoche : coups de fil aux USA, je ne sais plus combien d'inscriptions sur leur site qui effaçait systématiquement mes demandes… je crois que j'ai tout essayé : j'ai supplié, j'ai rampé, j'ai menacé. Quand même, c'est pas humain : nous avoir obligés à nous humilier comme ça, pour avoir le privilège de leur donner notre argent. La source du problème, c'est que les Français passent systématiquement à la trappe au moment de la distribution des jeux de rôle online. Utima Online n'est jamais sorti officiellement en France (il fallait se le faire envoyer depuis les États-Unis, ou bien l'acheter en import à un prix proche du vol à main armée). Pareillement, Everquest, sorti il y a plus d'un an aux Zétazunis, n'est disponible que depuis ce mois-ci chez nous. Quant à Asheron's Call, les Français ne pourront pas y jouer avant juin (en principe). Et ça n'est pas tout : aucun de ces trois jeux n'a de serveur français. Il faut donc se manger des pings de tiermondistes et voir les Américains courir comme le vent, tandis que nous, on patauge dans une épaisse gelée de lag. Bref, tout ça pour vous dire que vous avez de la chance… et merci qui ?

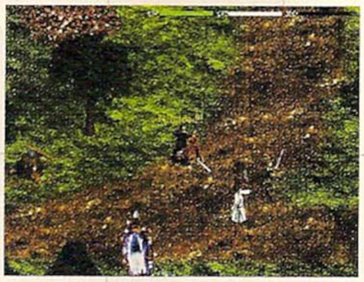


Merci France TÉLÉCOM !

Je vous le confirme, ça n'est pas tous les jours que vous lirez ça dans Joystick. Mais Goa, la boîte qui lance Prophétie, appartient à France Télécom, alors merci pour le jeu gratuit, et n'hésitez pas à recommencer. Prophétie, c'est une vieille connaissance : c'est The Fourth Coming (T4C pour les intimes) traduit en français. T4C est un jeu de rôle online développé par nos cousins québécois de Vircom, dont nous vous avons déjà beaucoup parlé. Leur jeu, solidement rodé, est très simple. Il s'agit en quelque sorte d'un Diablo pouvant se jouer jusqu'à 200 simultanément par serveur, dans un monde relativement petit. Le graphisme est certes un peu austère, mais il permet l'affichage et l'animation de monstres qui font la moitié de l'écran.
Il y a aussi une jolie panoplie de sorts et une bonne centaine de monstres. Développé à la base pour être gratuit, The 4th Coming ne se jouait pourtant jusqu'à présent que sur abonnement payant. Mais Goa a acheté la licence de T4C, a fait entièrement traduire le jeu en français, y a apporté des améliorations maison (telles qu'un système de Voice Over Data (pour parler avec et entendre avec les autres joueurs), un système de religions et de mises à prix de la tête des tueurs). Donc, si le bêta test se passe comme prévu… la traduction française du jeu, sur des serveurs localisés en France (nous offrant donc enfin des pings potables) devrait être disponible gratuitement au moment où vous lirez ces lignes. En revanche, inutile de vous précipiter immédiatement un détail : au début, le nombre des abonnés et des serveurs sera très restreint, et augmentera petit à petit.



OÙ ? QUAND ? COMMENT ?
Pour toutes les infos, les téléchargements (le jeu fait tout de même 40 Mo), les explications, une seule adresse : le site officiel au http://prophetie.goa.com/



Thomas Bidaux, animateur des jeux massivement multijoueur chez Goa.

Joystick : Bonjour, qui êtes-vous ? Que faites-vous nu dans ma salle de bain ?

Thomas Bideaux : Bonjour, je suis Thomas. Mon travail sur Prophétie consiste à superviser toutes les animations préparées par les Maîtres de Jeu pour les joueurs, et à organiser des événements. Hum... elle sent bon cette lotion hydratante... Je peux l'essayer ?

Pas de problème, c'est Neutrogena à l'huile de sésame... Mais vous parliez de Maîtres de Jeu. Il y a des Maîtres de Jeu dans Prophétie ? Comment sont-ils choisis ? Que peuvent-ils faire exactement ?

Ces Maîtres sont choisis parmi les joueurs les plus inventifs. Ils peuvent à peu près tout faire : incarner n'importe quel personnage, humain ou monstre, lancer n'importe quel sort, utiliser n'importe quel pouvoir, se téléporter, et surtout changer d'incarnation instantanément et à volonté.
Les Maîtres peuvent aussi suivre un joueur, le retrouver instantanément... En gros, tout est à leur portée : exactement comme dans un jeu de rôle sur papier, ils sont tout-puissants et sont là pour inventer des aventures pour les joueurs.

Ces Maîtres de Jeu, c'est la solution que vous proposez en réponse au mécontentement unanime des joueurs de JDR online, qui n'en peuvent plus de s'ennuyer à tuer des monstres...

Exactement ! Il nous semble impossible d'écrire un scénario pour des milliers de joueurs simultanément. C'est pourtant ce que tous les précédents jeux ont essayé de faire, avec des résultats dérisoires. Ce que nous proposons, c'est une micro-gestion des joueurs : 5 % d'entre eux sont des Maîtres du Jeu, triés sur le volet, qui inventent en permanence de petites aventures pour quelques joueurs. Plus tard, ils peuvent aussi faire revivre cette même aventure à un autre groupe de joueurs.

Ce que vous racontez ressemble beaucoup à ce que sera Never Winter Night, non ?

Tout à fait, à la différence que notre univers est résident (la planète continue à tourner 24h/24) et qu'il abrite jusqu'à 200 joueurs simultanément. Certains événements peuvent donc affecter tous les joueurs, d'autres seulement quelques-uns. Oh, vous utilisez ça comme mascara ?

Oui mais il n'est pas terrible, je préfère le Volumateur d'Elena Rubinstein... Mais racontez-moi plutôt un exemple d'événement qui est arrivé dans Prophétie pendant le bêta test ?

Oui, la semaine dernière par exemple, au cours



d'une procession religieuse, un magicien fou, agitateur notoire, a harangué le roi, puis a tenté de l'assassiner d'une boule de feu. Incidence d'une initiative individuelle : le roi, qui s'en est sorti in extremis, a déclaré les magiciens hors-la-loi dans sa ville. Une véritable chasse aux sorciers s'est mise en place... Les joueurs étaient trop contents de pouvoir tuer d'autres joueurs sans risquer de devenir hors-la-loi.

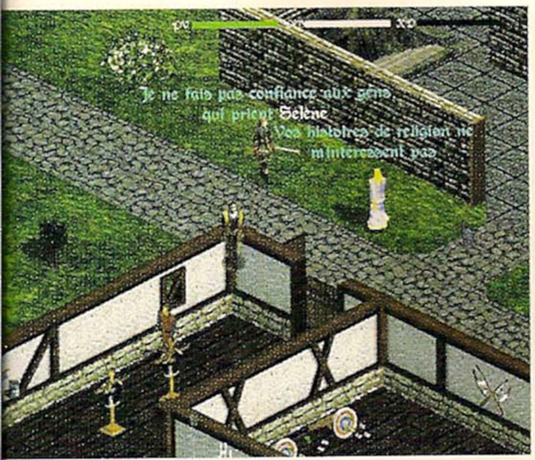
Ah ! Et comment fonctionne votre système pour gérer les PKs, ces joueurs qui tuent d'autres joueurs et pourrissent ainsi tous les JDR online ?

Nous intégrons ces tueurs, les PKs, à notre univers ; après tout, ils sont des adversaires redoutables qui épicent les parties, et donnent de fortes sensations de danger... Pourquoi en priver les joueurs ?
En revanche, il est impossible d'attaquer, et d'être attaqué par un autre joueur avant le niveau 10. Surtout, pour réguler les PKs, nous avons mis au point un système de points de Crime. Chaque meurtre d'un joueur qui n'est pas hors-la-loi marque le tueur d'un point de Crime. À partir de dix meurtres, celui-ci devient hors-la-loi : non seulement le fait de le tuer ne fait pas prendre de points de Crime, mais surtout, sa tête est mise à prix... Ce qui donne un bon sujet d'aventure aux joueurs : devenir chasseurs de primes. Les mises à prix sont affichées dans les tavernes et, évidemment, ces récompenses dépendent du nombre de meurtres que totalise le tueur.

Mais pourquoi n'ouvrir des serveurs que petit à petit ? Pourquoi ne pas en ouvrir un grand nombre immédiatement ?

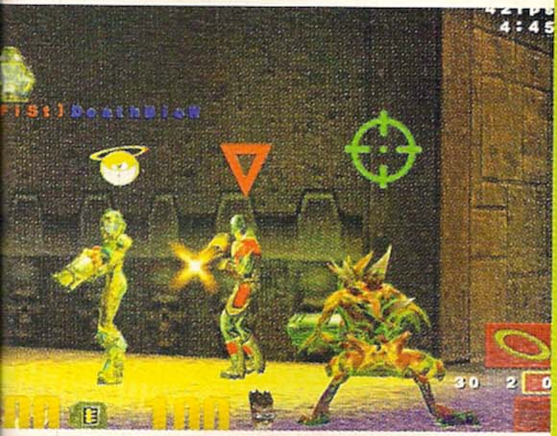
Tout simplement pour avoir le temps de bien choisir les nouveaux Maîtres de Jeu qui animeront les futurs serveurs... Seigneur ! déjà 17 heures. Il faut que je vous laisse, j'ai un cours de poterie.

Parfait, je vais pouvoir utiliser le lavabo...





IL FALLAIT S'Y ATTENDRE : QUELQUES MOIS APRÈS LA SORTIE DE QUAKE 3, UNE PLATE-FORME DE DÉVELOPPEMENT IDÉALE AVANT TOUT, DES DIZAINES DE MODIFICATIONS PLUS OU MOINS HEUREUSES SONT DÉJÀ ANNONCÉES. LE VIEUX ROUTARD DE QUAKE NE SERA PAS VRAIMENT SURPRIS EN LISANT CES LIGNES : LA PLUPART DE CES MODS SONT DES CONVERSIONS OU DES REPOMPAGES DE PRINCIPES EXISTANT DÉJÀ POUR QUAKE 2, OU MÊME QUAKE WORLD. IL EST D'AILLEURS À DÉPLORER QUE, POUR LE MOMENT, ON NE TROUVE QUE BIEN PEU DE MODS LÉGÈREMENT EXOTIQUES À LA NIGHT HUNTER OU À LA CHAOS.



MODS À TOUS LES ÉTAGES

bob arctor

QuAKE 3

Tous contre un : HOLY WARS

Holy Wars est un rescapé de Quake World. Le principe est assez simple : c'est un deathmatch où l'un des joueurs joue un saint. Il est représenté par une auréole au-dessus de la tête et se fait poursuivre par une masse de gens qui lui en veulent d'avoir été ainsi béatifié saint Patron du rocket launcher. Du coup, ils cherchent à le tuer afin de prendre sa place. Les poursuivants n'ont pas le droit de se fragger entre eux. Si cela arrive, ils deviennent des hérétiques : pauvrement armés, ils devront tenter de regagner leur ancien statut avant de devenir la proie idéale du saint qui se sera fait un nombre de points de victoire conséquent sur leur dos. Une première version alpha de Holy Wars est disponible au http://www.planetquake.com/holywars/

Capture the Gunz : UN FLINGUE pour tous

Capture the Gunz est l'exemple typique du mod qui ne modifie que les règles du jeu et qui peut se dérouler dans n'importe laquelle des cartes du Quake 3 de base. CTG est un jeu en teamplay où deux équipes de couleurs rouge et bleue se disputent le contrôle des armes du terrain. Là où le mod révèle sa finesse et son ambiance stressante, c'est qu'il ne suffit plus de passer sur l'arme pour se l'approprier ; à l'inverse, il faut rester quelques instants à portée afin de la prendre. Un autre gros changement : les bonus (vies, munitions et autres power-up) seront partagés entre tous les membres de l'équipe. De cette façon, le jeu à plusieurs devient un poil plus stratégique et certains membres se spécialisent dans la chasse aux power-up. Certains d'entre eux fonctionnement de manière limité, comme la vie qui est repartie entre tous les joueurs. De la même manière, chaque équipier se verra attribuer par défaut un cinquième des bastos attribuées. La version 1.0 de Capture the Gunz est disponible au http://www.captured.com/urban/ctg/index.htm ou au http://www.planetquake.com/eaw/



RaiL WARS : APoLOgIE dU SnIPING

RailWars est certainement l'un de nos mods préférés. Inutile de s'étendre sur ses règles, qui sont fort simples : chaque joueur dispose de railgun et de munitions quasi infinies (enfin bon, 999) et tâche de dégommer l'autre sur des cartes tout ce qu'il y a de plus classiques. Le jeu est très nerveux et accroît considérablement les compétences de visée de ceux qui s'entraînent avec. Non non, ne protestez pas, c'est véridique. Pour vérifier cette progression, une jauge donne le pourcentage de tirs au but. RailWars est au http://tharger.quakecity.net/

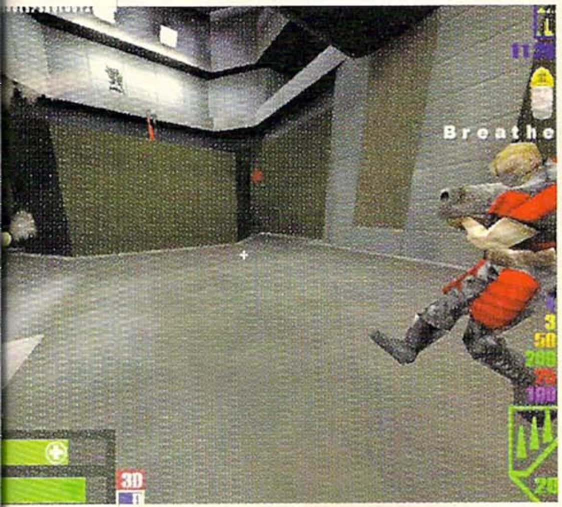


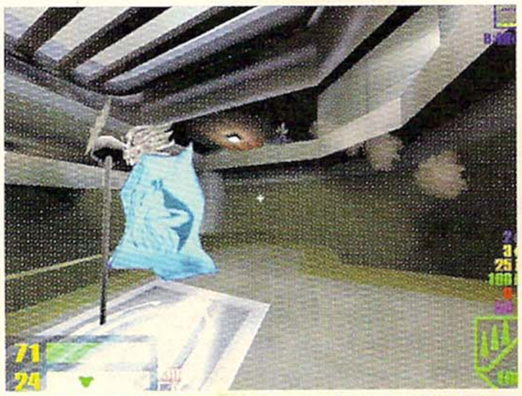


Le grenadier : une unité toujours aussi performante en défense.

QUAKE 3
Fortress

La première bêta-version de Quake 3 Fortress vient de sortir. Comme son nom l'indique, ce mod reprend le concept si apprécié du Team Fortress, un mod très populaire déjà vu pour Quake 2 et Half-Life.
Le principe est toujours le même : deux équipes s'affrontent sur un niveau avec pour objectif la « capture du drapeau », la prise de contrôle de certains points stratégiques, etc.





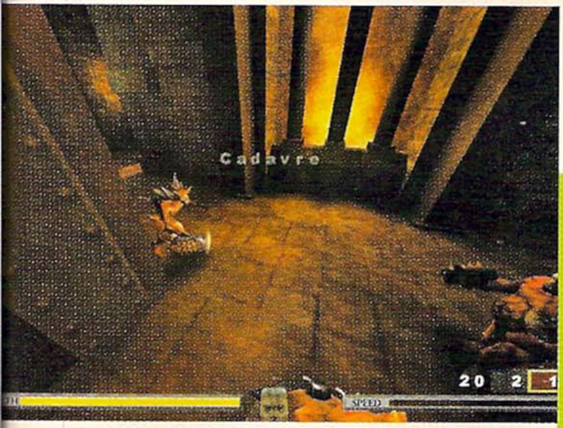
Les maps de cette bêta ne proposent pour l'instant que du CTF. Espérons que d'autres types de jeu sont prévus pour les prochaines versions



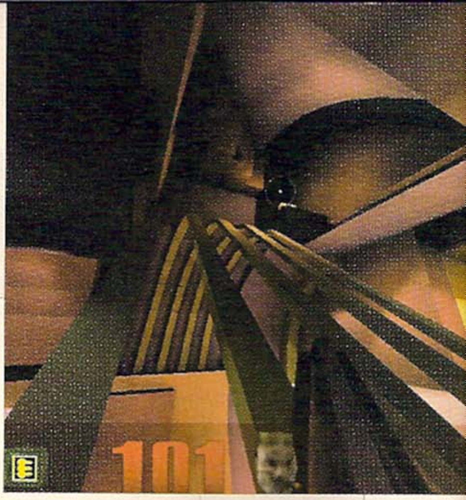
Une tourelle dans toute sa splendeur. Les ingénieurs peuvent aussi construire des stations d'approvisionnement en armures et munitions.



Les différentes classes de personnages n'ont pas changé d'un poil : on retrouve l'ingénieur et ses tourelles de défense, le Recon qui profite de sa vitesse pour percer les lignes ennemies, le Miniguner et sa sulfateuse, etc. Du déjà-vu, certes, mais c'est toujours aussi marrant à jouer, surtout lorsqu'on a réussi à créer une petit cohésion dans l'équipe. Toutes les armes sont là, on en retrouve certaines issues directement de Quake 3, comme le rocket launcher du soldat ou le double fusil à pompe, mais certaines ont été créées spécialement pour le mod, comme le lance-flammes, le lanceur de pipe-bomb ou encore le fusil longue portée du sniper. Bien sûr, toutes les différentes grenades du Team Fortress (classique, aveuglante, étourdissante, au napalm...) sont de la partie, des armes toujours aussi redoutables entre les mains d'un joueur expérimenté.
Cette première bêta s'avère toutefois assez décevante sur deux points. Tout d'abord, les seuls niveaux disponibles actuellement sont de type CTF. Il s'agit de capturer le drapeau ennemi et de le ramener dans sa base. Pas très original, surtout comparé à la tonne de modes de jeu différents dans le Team Fortress Classic de Half-Life (souvenez-vous, par exemple, de l'excellente carte Hunted). Second point : les maps ne sont pas très réussies. Un peu tordues et souvent beaucoup trop grandes, elles sont loin de valoir les meilleures du genre. À cause de leur taille, il est pratiquement impossible de s'amuser sur cette bêta sans jouer à huit ou plus.
Reste qu'avec un grand nombre de joueurs, Q3 Fortress est un vrai plaisir. Il se bonifiera sûrement dans les mois à venir, au fur et à mesure des nouvelles bêta-versions, ce sera sûrement l'occasion pour nous de vous en reparler plus longuement.
Deux serveurs Joystick font déjà tourner Q3 Fortress ; vous pourrez trouver leur adresse IP grâce à Gamespy, ou sur notre site web (www.joystick.fr) dans la rubrique Serveur.







r-EvolUTIoN : Un MOd FranCAIS, monSIEUR !

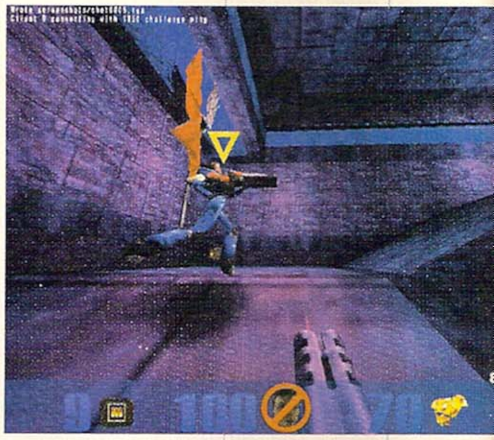
Exception qui confirme la règle, R-evolution est un mod français. Bon, il est quand même bien loin d'être terminé, mais pour le peu que l'on en connaît, cela promet. L'action se déroule après la guerre nucléaire, dans un univers à la Fallout. Le jeu devrait se jouer en principe en teamplay et solo, et posséder un bel arsenal d'armes réalistes, pour se lancer dans diverses missions (possession, survie, élimination, transfert). Un truc original, le site possède une barre de progression qui indique l'état d'avancement du mod (au moment où j'écris, il était fini à 15 %).
http://www.quakexpert.com/r-evolution/index1.htm

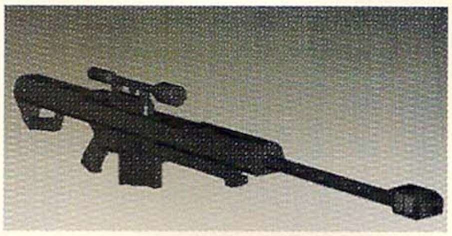


Fist of Fury : VENGEANCE gantée

Le mod le plus speed du mois est certainement Fist of Fury. Bien loin d'être une simple incitation à des pratiques contre nature, FOF est le meilleur entraînement pour les quakers qui rêvent de se déplacer avec harmonie et grâce. « Il bouge bien », a dit Ackboo de moi toute la journée. Oui c'est normal, j'ai pratiqué le Fist of Fury toute la journée, qu'il est bête. FOF, c'est l'absence de toute arme, gantelets exceptés. Des power-up assez originaux (sauts en longueur, poison, bouclier de feu) ponctuent un jeu aux côtés de bonus de vitesse et de stamina. Le personnage possède des caractéristiques de vitesse et d'endurance (que l'on reprend lorsqu'on reste immobile et que l'on reste sans combattre) qui sont tout autant à surveiller que la Health. Le jeu est rapide et favorise la prise de contact. À la fois viril et violent, Fist of Fury se déguste dans sa première version au http://www.planetquake.com/fury/fof.htm







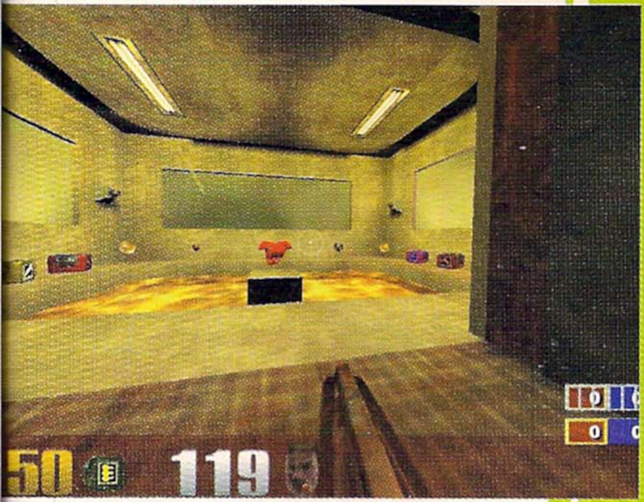
Capture & Hold : LA GARDE MEURT…

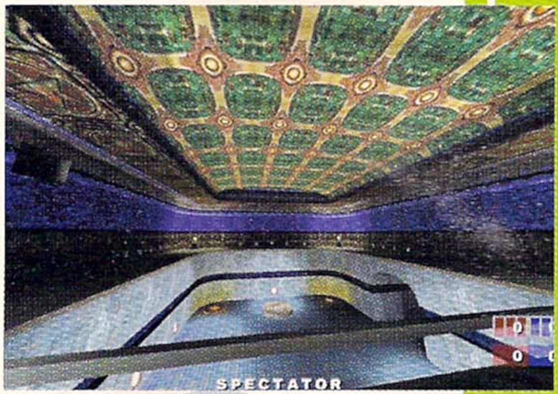
Capture & Hold est un mod très simple entièrement basé sur la progression. Pour gagner, l'équipe doit s'approprier des salles ou des zones du terrain en passant dessus, de façon à ce que le drapeau s'adapte à sa couleur. Le mod contient aussi une partie très inspirée de Team Fortress, où le joueur devra choisir parmi certaines professions (bloquer, sniper, médecin). Pour l'instant, seule une pré-version est disponible, sans classes de personnages ou équipements spéciaux Elle contient pourtant quelques cartes fort belles, où l'amateur pourra se faire les dents en attendant que sorte quelque chose de mieux.
Tout ceci est disponible au http://www.planetquake.com/caphold/index.html



ALLIANCE : CTF contre nature

Alliance est né du fruit de la réunion de deux grands développeurs de mods. Le truc sympa, c'est que ces deux gars avaient dans l'esprit de faire le meilleur Capture the flag pour Quake 3. Au vu du résultat, rien de bien original mais que du fonctionnel. On note entre autres le grand retour du grappin, qui permet aux plus doués d'entre nous de ne pas toucher le sol une seule fois en traversant un niveau de part et d'autre. Mais ce n'est pas tout : pour agrémenter les soirées, quelques power-up ont fait leur apparition. Parmi ceux-ci, il en est un qui protège de tous les maux comme la lave, les projections, et qui prévient même la noyade. On y trouve aussi deux boosts de rapidité, un qui permet de voler, et un rendant invisible pour une durée assez courte.
Le tout au http://planetquake.com/alliancenews/





BEryllIUM : HÉriTiER dE LithIUM

Le mode Béryllium est un héritier du mode Lithium qui a fait les beaux jours des quakers purs et durs de Q2. Lithium était un mode un peu spécial qui changeait certaines règles de jeu jugées trop « laxistes » par certains. Par exemple, les campeurs (petits snipers malins attendant pendant une heure au même endroit un passage de gros bourrins pour tuer) sont désintégrés après une quinzaine de secondes passées au même endroit. Autre ajout du jeu, les runes (en fait des power-up permettant de booster un peu les persos). Parmi elles, la rune de vampire (verte), qui augmente la vie du porteur de 50 % des dégâts qu'il cause. Deuxième petite friandise, la rune de régénération (bleue), qui rajoute à l'armure et à la health du joueur 5 points par seconde. Le mode Beryllium est dispo au http://www.planetquake.com/beryllium/download.shtm dans sa dernière version, accompagné d'un onglet gamespy pour trouver plus facilement des serveurs de jeu.

Beryllium





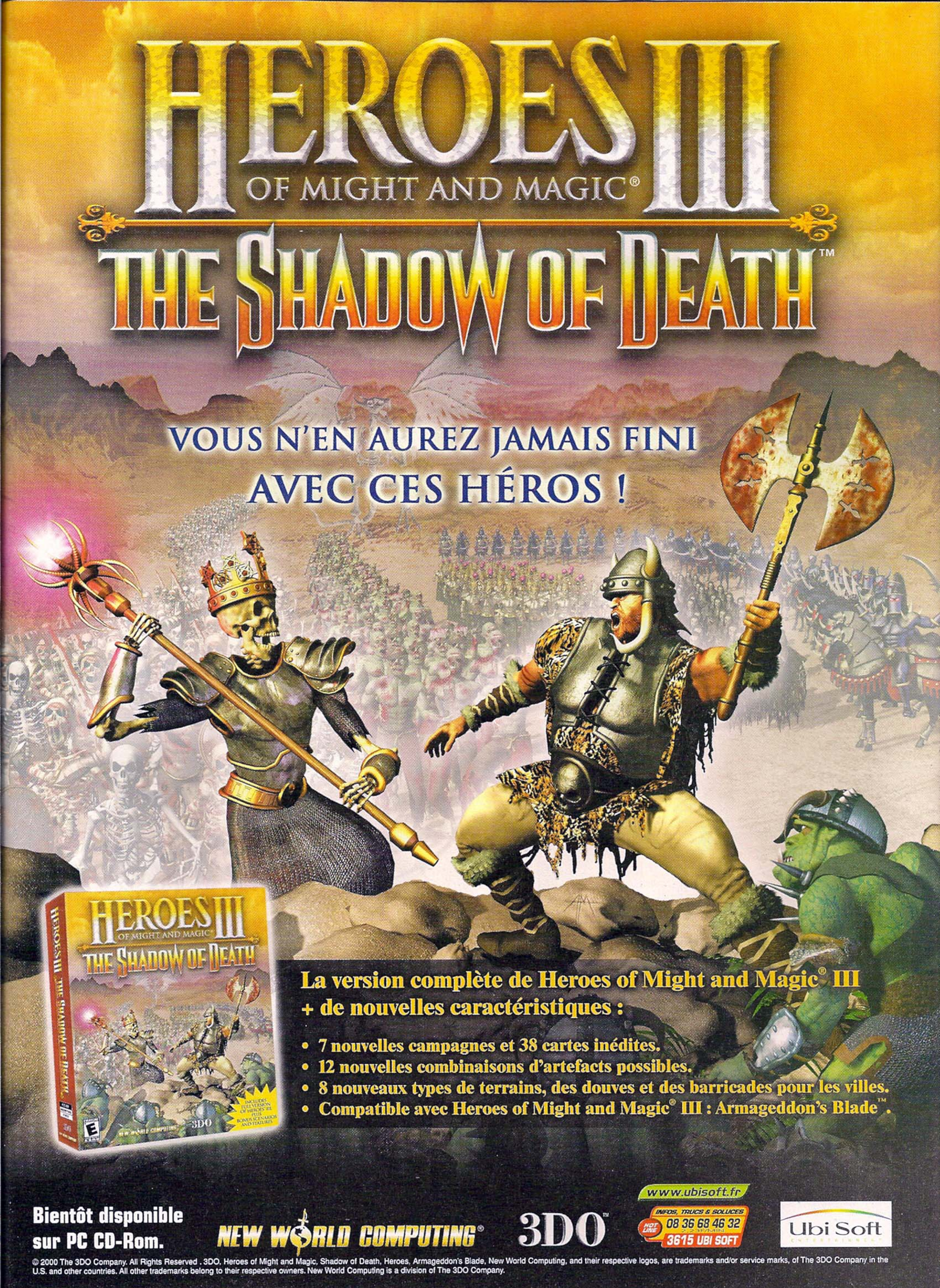


JAILBREAK :
balle au prisonnier

Jailbreak est un excellent mod. Son principe ressemble d'ailleurs à celui de la balle au prisonnier. D'ailleurs, faut que je vous dise que j'étais un fan absolu de ce jeu. Lorsque j'étais plus petit, et donc à l'école, on s'adonnait comme de gentils fous à cette activité de plein air. J'étais ami avec tous les gros balèzes du cours, et un imbécile prénommé Jean-Pascal n'arrêtait pas de vouloir jouer dans mon équipe, alors qu'il était bien pataud. Jean-Pascal, je ne l'aimais pas et bizarrement, c'est le souvenir qui m'est revenu lorsque j'ai commencé à jouer à Quake 3 avec des bots qui se débrouillaient dix fois mieux que moi. Jailbreak, c'est cela : deux équipes s'affrontant dans des maps de préférence symétriques, munies de prisons . Le principe, ultra simple, consiste à



capturer des joueurs adverses en les tuant. Ces derniers vont s'entasser dans une prison sordide où ils font passer le temps en jouant aux cartes, ou plus prosaïquement en ramassant le railgun par terre dans les douches. Là où ça devient beaucoup plus sport, c'est que leurs amis qui ont encore la chance d'être dehors pourront tenter de leur libérer en actionnant un switch commandant l'ouverture des portes. Dans le cas contraire, les prisonniers seront exécutés par différente méthodes éprouvées dans les prisons américaines : absorption de gaz, éjection dans un sas de décompression, injection létale de chats. Bien entendu, les cartes utilisables pour ce jeu doivent être conçues exprès pour ce mod. D'ailleurs, ça tombe bien, le pack de base en contient quatre de tailles très variables et plutôt bien foutues. La bonne nouvelle pour les joueurs solitaires, c'est que le principe de Jailbreak permet une utilisation limitée des bots, ce qui autorise de jouer à deux persos humains si on se sent vraiment seul où si on veut immerger sa copine en milieu carcéral. Jailbreak est disponible dans sa première version au http://q3jb.teamreaction.com/about.html


HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE SHADOW OF DEATH™
VOUS N'EN AUREZ JAMAIS FINI
AVEC CES HÉROS !
HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
THE SHADOW OF DEATH
3DO
La version complète de Heroes of Might and Magic® III
+ de nouvelles caractéristiques :
• 7 nouvelles campagnes et 38 cartes inédites.
• 12 nouvelles combinaisons d'artefacts possibles.
• 8 nouveaux types de terrains, des douves et des barricades pour les villes.
• Compatible avec Heroes of Might and Magic® III : Armageddon's Blade™.
Bientôt disponible
sur PC CD-Rom.
NEW WORLD COMPUTING®
3DO™
www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT
Ubi Soft
© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved . 3DO, Heroes of Might and Magic, Shadow of Death, Heroes, Armageddon's Blade, New World Computing, and their respective logos, are trademarks and/or service marks, of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

bêta version

ackboo



Ground Control





MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL 3D
EDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR MASSIVE ENTERTAINMENT SUÈDE
SORTIE PRÉVUE MAI-JUIN 2000



Une escouade de mes tanks (les verts, en bas) aux prises avec une compagnie d'infanterie (les rouges, en haut). La position dominante des soldats ennemis et le sillage de leurs missiles anti-char ne laissent présager rien de bon.



Attaque de nuit sur une centrale d'énergie. Les longues traînées bleues ne viennent pas des avions, mais des missiles que la batterie sol-air vient juste de leur envoyer aux fesses.

À part Homeworld, les derniers mois furent plutôt calmes en matière de jeux de stratégie temps réel. Mais les jeux, c'est comme les huîtres ou la viande de bœuf : y'a des saisons. Parmi la meute de RTS qui vont débarquer sur nos PC pour l'été, Ground Control s'annonce définitivement comme l'un des plus prometteurs.







Raid aérien à la « Apocalypse Now » sur une unité d'infanterie isolée. L'espérance de vie de ces soldats ne dépassera pas la dizaine de secondes.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, un petit mot, car Ground Control est une petite révolution dans le monde de la stratégie temps réel. Massive Entertainment, le développeur, a en effet voulu changer complètement le rythme d'un RTS habituel : plus de construction de bases, plus de gestion des ressources et fini la ponte ininterrompue d'unités diverses. Dans Ground Control, vous êtes dotés d'un nombre limité d'unités, sans possibilité de construction : à vous de faire au mieux avec vos troupes. On espère donc un jeu furieusement orienté tactique.

Ambiance FURIEUSE, JUSTEMENT

L'angle choisi par les développeurs – laisser tomber le côté gestion/construction – leur a permis de se concentrer sur les combats. Lors de ce bêta-test, le premier accrochage avec l'ennemi m'a presque fait pleurer de joie (je suis un garçon très sensible). Les batailles sont rapides, furieuses, ça pète de partout, et la dimension tactique est bien plus riche que ce à quoi nous avait habitués la génération de jeux précédente. Premier élément d'importance : la formation. On aura la possibilité d'organiser ses escouades d'unités en ligne, en colonne ou en formation serrée. Second paramètre à prendre en compte pour gagner un combat : le Friendly Fire, c'est-à-dire, pour vos troupes, le risque de se faire tirer dessus par une unité alliée par erreur. Ceci amènera à faire des choix lorsque plusieurs unités seront impliquées dans un combat. Par exemple, choisir une formation en ligne permettra de maximiser



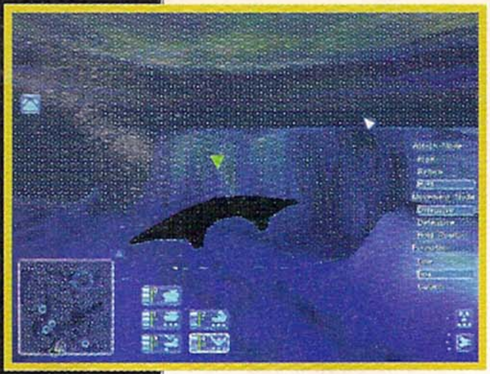
Les explosions sont très bien faites, ça tombe bien, vous en verrez très souvent.

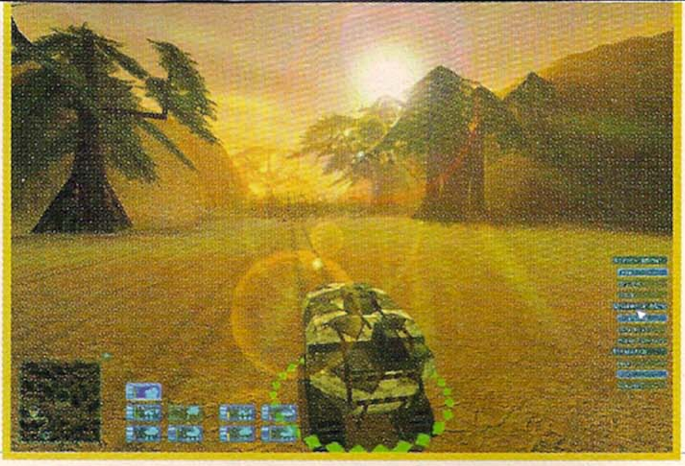
Ground Control

Rituel de début de mission : le largage des unités sélectionnées pour la mission par un Dropship.









L'APC est le véhicule de commandement. Il est l'équivalent du roi aux échecs : s'il est détruit, la partie est terminée pour vous.

la puissance de feu en étalant les troupes en largeur, mais le risque pour les unités à l'arrière de tirer sur celles plus en avant sera beaucoup plus grand. Lors des premiers combats, que j'ai eu tendance à faire à l'instinct (trois ou quatre escouades en vrac sur l'ennemi), je me suis vite rendu compte que les problèmes de Friendly Fire pouvaient me faire perdre une bataille apparemment gagnée d'avance. Il faudra donc faire attention et planifier la position des ses troupes. Enfin, troisième paramètre vital : les lignes de vue et la détection de l'adversaire. Repérer l'ennemi, protéger des regards son artillerie derrière une colline, mettre son infanterie antichar en embuscade dans un bosquet… il sera indispensable d'assimiler toutes les subtilités que permettent le relief et la gestion ultra rigoureuse des lignes de vue. Évidemment, le relief jouera aussi beaucoup dans l'efficacité et la précision des soldats. Lors de l'assaut final sur une position ennemie, deux escouades de mes tanks se sont retrouvées coincées dans un canyon, surplombées par des unités ennemies d'infanterie lance-missiles. Aujourd'hui encore, j'ai du mal à évoquer ce douloureux moment sans m'effondrer en larmes (oui bon ça va, je sais que je suis sensible).

Avant les mots, LA DÉMO

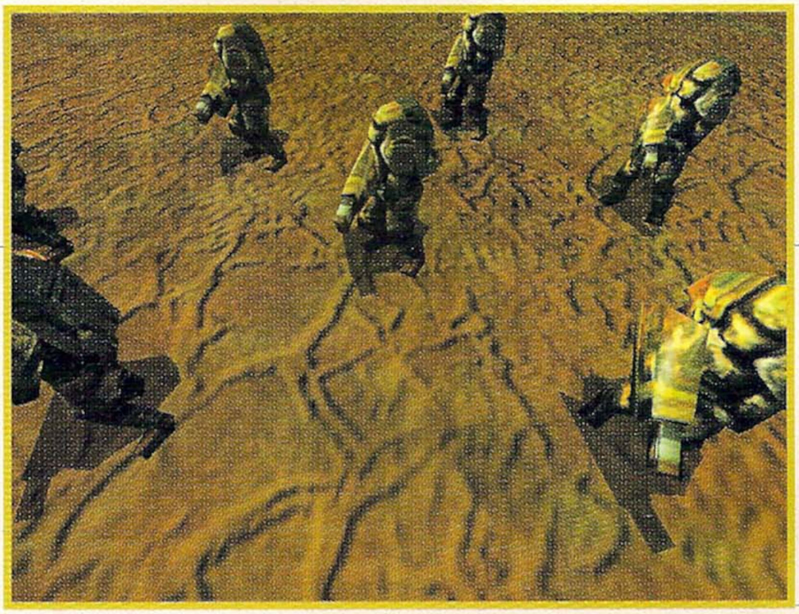
Tout ça, c'est bien joli, mais rien ne vaut une expérience vécue. C'est pourquoi, dans notre immense mansuétude, nous vous offrons en exclusivité la démo jouable de Ground Control ce mois-ci.
La version que nous a envoyée Sierra comporte une demi-douzaine de missions. Parmi ces missions, trois sont issues du tutorial. Celui-ci est d'ailleurs très bien fait, et je recommanderais de le suivre scrupuleusement, histoire de parfaitement maîtriser l'interface qui, sans être révolutionnaire, demandera quand même quelques minutes d'apprentissage. Viennent ensuite trois missions issues de la campagne, qui sont l'occasion de découvrir à quoi ressemblera une partie de Ground Control.
Un avertissement tout de même : il ne sera pas possible de sauvegarder en plein milieu d'une mission. Contrairement à ce qui se passerait pour les autres RTS du genre Command and Conquer, cette lacune n'est pas très gênante et devrait même ajouter un peu de piquant au jeu. Dans un jeu de stratégie temps réel classique, on passe trente minutes à construire sa petite base, trente autres à se monter une force d'assaut, et en comptant le temps de raser les installations ennemies, une mission dure souvent plus d'une heure trente. Dans Ground Control, seule l'action prime. Pas de construction de bâtiments, on débute directement avec toutes ses unités et on fonce vers l'objectif. Résultat : une mission ne dure pas plus de vingt minutes ; c'était du moins le cas sur cette bêta version. Dans ces conditions, le fait qu'on ne puisse pas sauvegarder, on s'en cogne un peu, ce n'est pas du tout un défaut du jeu mais plutôt un moyen de rajouter de la pression sur les épaules du joueurs.
Les objectifs des missions, quant à eux, sont plutôt classiques. Il s'agira en général de raser un avant-poste ou de rejoindre une base alliée pour la défendre d'un assaut ennemi. Le tout est assez fortement scripté, ce qui donnera la possibilité aux scénaristes d'inclure de nombreux rebondissements à l'intérieur même des missions : raid aérien surprise, largage de nouvelles unités ennemies sur la zone de combat, tout cela devrait assurer au jeu un rythme soutenu.

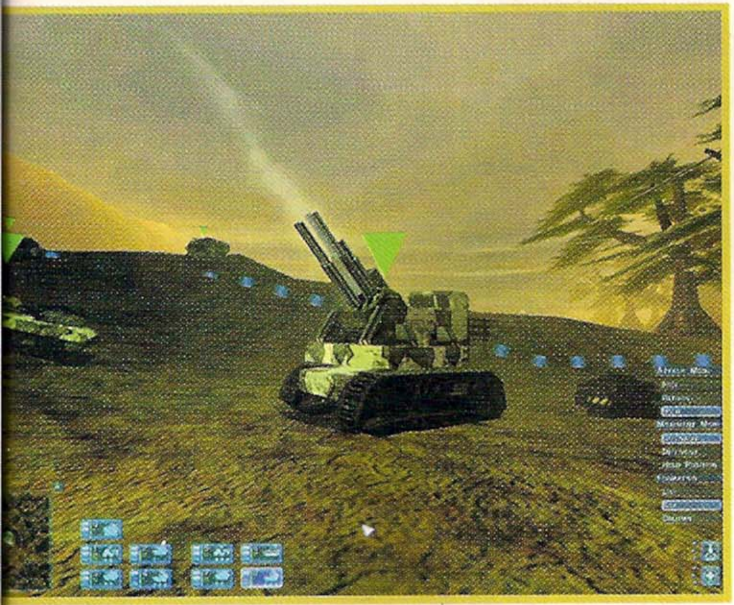
INTERFACE au oualp

Tout d'abord, la manipulation de la caméra est aisée. Passée une petite période d'adaptation, on se permet des travellings à la Scorsese en pleine bataille. Seul petit défaut : il n'y a pas de bouton pour diriger directement

La dimension tactique est bien plus riche que ce qu'on avait retenu de la génération de jeux précédente.

C'est quand même beau, les militaires du futur !





L'artillerie mobile, une des unités les plus puissantes du jeu. Il vous faudra protéger attentivement ce petit semeur d'obus.



Avant chaque mission, le jeu nous propose un karaoké des plus grands tubes de Joe Dassin, histoire de se détendre un peu avant le massacre. Non, en fait, c'est juste le traditionnel briefing, qui présente le scénario et indique les objectifs.

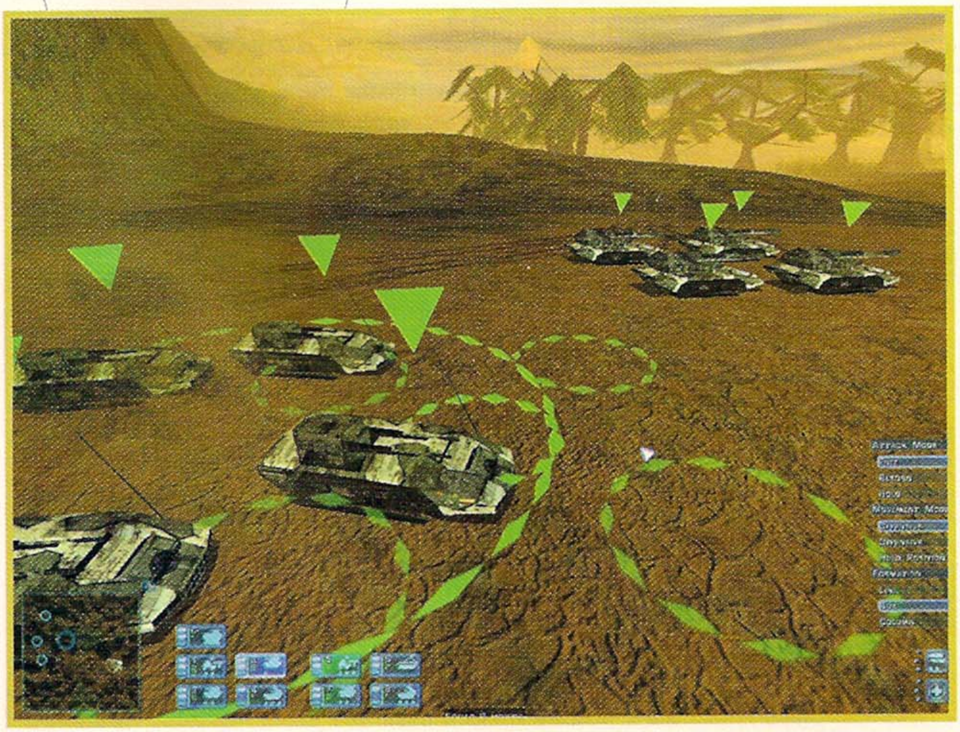
la caméra, comme Homeworld le fait si bien. Il faut obligatoirement bouger le curseur sur les bords de l'écran pour la faire pivoter. Espérons que cette lacune sera réparée dans la version finale. On aimerait par exemple que le bouton de la molette, inutilisé dans cette bêta-version, puisse remplir cette fonction.
Les unités sont divisées en escouade, ce qui simplifie énormément leur gestion. En fait, on ne dirigera jamais une seule unité, mais toujours un groupe d'unités du même type. Le joueur n'interviendra pas dans la création d'une escouade, celles-ci étant formées automatiquement. On se dit que c'est un peu rigide, mais finalement, à l'usage, ce système se révèle très pratique.
On pourra sélectionner les escouades en cliquant directement dessus, en utilisant l'icone qui les représente en bas de l'écran, ou en les appelant par les touches de fonctions du clavier. Cette redondance des commandes permettra de contrôler ses unités à la vitesse de l'éclair, même lorsqu'elles seront en dehors du champ de vision.
On évitera ainsi de perdre du temps à chercher ses unités sur le terrain.
Pour parfaire le tout, une carte tactique est affichée en permanence en bas à gauche de l'écran. On pourra zoomer dessus et s'en servir pour assigner des waypoints à ses unités lors des déplacements sur de longues distances.
Propre, carrée, bien pensée, l'interface de Ground Control promet définitivement d'être un modèle du genre.

Tout fleure bon le perfectionnisme, la minutie du détail, et la volonté de donner au joueur une grosse claque graphique.

PLEIN les œils

Les batailles de Ground Control se dérouleront sur six types de terrains différents. Parmi ceux-ci, du désert aride, des plaines enneigées, de la jungle… tous s'annoncent magnifiquement modélisés. Les reliefs sont nombreux, les collines ne sont pas trop anguleuses comme on le voit souvent sur les paysages en 3D. Le terrain est loin d'être vide : il est parsemé de broussailles, de buissons, de rocs, d'arbres et d'autres choses non identifiées. Les textures sont juste fabuleuses, avec du vrai-faux bump-mapping dessus, qui leur donne un relief extraordinaire, même sur une pauvre Voodoo 2. Petit truc qui tue : l'ombre des nuages est visible sur le sol et se déplace lentement. Un effet graphique subtil et très classe.
Même si la construction de bâtiments n'est pas possible, ceux que l'on doit détruire ou défendre sont nombreux et détaillés. On trouve des relais de communication surmontés de radars, des casernes, des usines, des dépôts, des tourelles de défense, etc. Toutes ces structures ont le bon goût d'être à l'échelle par rapport aux véhicules, ce qui renforce la crédibilité de l'environnement.
Les unités sont tout aussi bien réalisées. Dans les premières heures du jeu, vous ne résisterez sûrement pas à la tentation de tourner, de zoomer et de dézoomer autour des tanks ou des unités d'infanterie. Je laisse les photos d'écran parler. Tout fleure bon le perfectionnisme, la minutie du détail et la volonté de mettre au joueur une grosse claque graphique. Le moteur 3D profitera des combats pour nous montrer toute sa puissance. Lorsque les unités d'infanterie font parler







Ground Control

Une tourelle alliée aux prises avec l'infanterie ennemie.

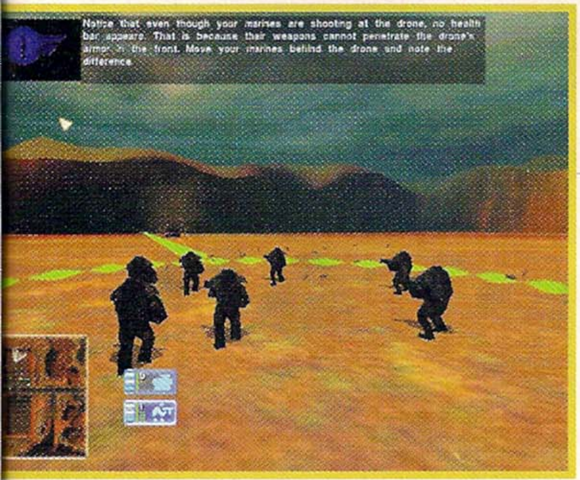








La ligne bleue au second plan représente la portée visuelle des unités. On peut aussi afficher la portée de leurs armes, en rouge.



les flingues, les douilles volent partout, les éclairs des coups de feu se reflètent sur leur casque. Avant un tir d'artillerie, on peut voir les véhicules monter leur canon et l'ajuster, encore une fois la minutie du détail fait vraiment plaisir à voir. Les explosions sont particulièrement réussies, elles mélangent particules et effets de lumière dynamiques : c'est beau, c'est violent, c'est émouvant (non, je ne pleure pas, je sais me retenir).

IL FAUT 64 Mo DE PLUS

La beauté du graphisme, le niveau de détail des unités et la modélisation impressionnante du terrain demanderont, bien sûr, une machine en conséquence. Le bêta-test que nous avons entre les mains a eu beaucoup, mais alors beaucoup de mal à tourner correctement sur un pauvre PII 350 équipé de 64 Mo de RAM et d'une vieille ATI Rage 128. Ce n'est pas tellement la partie affichage qui semble problématique, puisque même en 1024x768 - la résolution maximale - le jeu tourne bien. En revanche, la gestion de la mémoire semble beaucoup moins optimisée. Avec ces 64 Mo, cela tourne parfois au cauchemar : accès disque permanents, blocage total pendant que ça mouline, c'est pratiquement injouable. En revanche, sur un PII 450, 128 Mo de RAM et une TNT2 même pas Ultra, une machine somme toute modeste pour un joueur, cette bêta-version est une pure merveille. Le jeu est beau, fluide, la caméra répond au doigt et à l'œil, c'est un vrai bonheur.

Des batailles rapides et furieuses : ça pète de part

Évidemment, ce n'est pas très sport de se plaindre des performances d'une bêta-version, alors qu'on sait que le code sera sûrement optimisé. Mais ces problèmes d'accès disque se répètent aussi avec la version de démo que vous trouverez sur le CD n°1 de ce magazine. De toute façon, vu la quantité d'éléments que le moteur doit afficher, il y a fort à parier qu'il faudra une bonne machine pour vraiment profiter de Ground Control. Et si vous avez envie de pousser un peu le taquet du champ de vision, il vous faudra sûrement sortir les machines de compétition, mais le résultat sera à la hauteur de vos attentes.

Alors, HEIN ?

Il ne nous a pas été permis de tester le mode multijoueur sur cette version. Bien dommage, car le mode réseau semble prometteur. D'après les parties multijoueur que j'ai eu la chance de faire avec les développeurs, il y a quelques mois, ça s'annonce vraiment bien. Le plaisir de jeu avait été immédiat, les parties très tactiques, avec du bluff, des fourberies, des embuscades, j'y ai retrouvé tout ce que les autres RTS nous avaient promis, mais qu'on n'a finalement jamais eu parce que la technique « bourrinage total » (rush de 400 Foudrax en troupeau...) s'avérait être la plus payante. Malgré l'impossibilité d'essayer le mode multijoueur, cette première version jouable m'a définitivement rassuré sur ce qu'on peut attendre du jeu. Une partie technique impressionnante, pour peu que le PC soit à la hauteur, une profondeur de jeu et une richesse tactique enthousiasmante, nul doute que Ground Control sera un des gros titres de cet été. Avec Metal Fatigue (rebaptisé Metal Conflict) et Earth 2150, deux autres poids lourds qui ne devraient pas tarder à débouler, les grandes vacances s'annoncent plutôt bien pour les fans de RTS.

Ce tir d'artillerie n'avait pas pour but de détruire un hypothétique ennemi. Non, c'était juste histoire de vous montrer les effets de lumière dynamiques en action.




addon
Vos nouveaux loisirs!
JEUX VIDÉO - DVD
Neuf et Occasion !
IMBATTABLE !
Aujourd'hui, entrez dans la légende !
EVERQUEST
THE RUINS OF KUNARK
LA SÉLECTION ADDON
F1 WORLD Gd PRIX
DARK PROJECT II
SOLDIER OF FORTUNE
EURO 2000
DIE HARD 2
GUNSHIP 3
CARTE 3D
3D PROPHET DDR-DVI
addon
Vos nouveaux loisirs!
AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19
BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540 Balaruc-le-vieux
Tél. : 04 67 43 64 16
BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11
CERGY
Ctre Cial des 3 Fontaines
7, Gd Place, 95000 Cergy
Tél. : 01 30 31 25 25
GRENOBLE
4, rue St Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23
LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66
MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59
OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18
ROUEN
50, rue du Grand Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68
TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34
TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00
TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99
ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410 Tourville la Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16
Pour être leader dans votre projet multimédia (jeu vidéo, PC, DVD), contactez-nous au 01 34 25 48 48



L'Odyssée

SUR LES TRACES D'ULYSSE

GENRE
Aventure

EDITEUR
Cryo

DÉVELOPPEUR
In Utero

SORTIE PRÉVUE
Juin 2000

Ce qui est agréable, dans un jeu d'aventure, c'est de se retrouver immergé dans un univers inconnu. On combat des dragons, des trucs, des machins, ou bien on se retrouve en pleine S-F, dans quelque monde extraterrestre hostile. Le problème, c'est qu'au bout de 25 dragons « inconnus », l'effet de surprise commence à s'émousser. D'où notre joie de voir débouler un jeu d'aventure se déroulant dans un univers riche, dépaysant et cohérent, celui de « L'Odyssée » d'Homère. Certes, ce ne sera pas le premier jeu à s'inspirer de ce texte vieux de 25 siècles, mais l'exploitation d'un tel background reste suffisamment rare pour qu'on n'en soit pas encore lassé. Ici, point de dragons (quoique) mais des Dieux enfantins et des paysages étonnants baignés de soleil. Héritias, le personnage que vous dirigerez, se voit confier une bien étrange mission : Pénélope, une amie d'enfance, s'inquiète pour Ulysse, qui a déserté le domicile conjugal depuis trop longtemps à son goût. Il est parti faire les courses (lointaines) et pffuit ! pas de nouvelles. Nous voici donc chargé de pister l'époux indélicat. Au programme, cyclopes, magiciennes irascibles, dieux paranoïaques et autres gardiens des enfers. S'inscrivant dans la continuité d'autres jeux d'aventures Cryo, Odyssée se déroulera dans un environnement 3D temps réel proche de Atlantis. En clair, le personnage se déplace dans un monde 3D, et la « caméra » suit l'action afin de ne pas le perdre de vue. Certes, les vieux briscars du jeux vidéo risquent de trouver que l'ensemble manque de sel, mais pour les débutants, voilà plutôt une bonne façon de s'y mettre. Reste une interrogation sur la durée réelle de l'aventure mais ça, on le saura lors du test, le mois prochain.

Moulinex



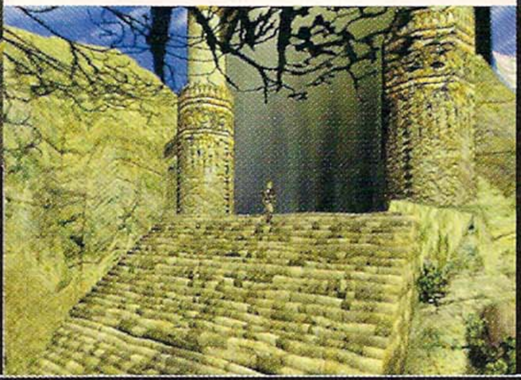
Le personnage se déplace dans un environnement 3D.



L'inventaire n'est pas un modèle d'ergonomie.



Au menu, énigmes classiques et portes fermées.



Il sera possible de zoomer ou dé-zoomer à loisir.

beta version

bob arctor

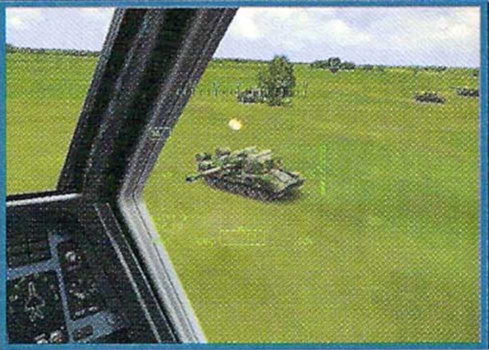


Gunship



Dans le calendrier aztèque ainsi que dans celui de la plupart des civilisations précolombiennes, le mois d'avril a toujours été celui des simulations d'hélicoptères. Après Comanche/Hokum et Team Alligator, voici Gunship. Un grand retour signé Microprose.

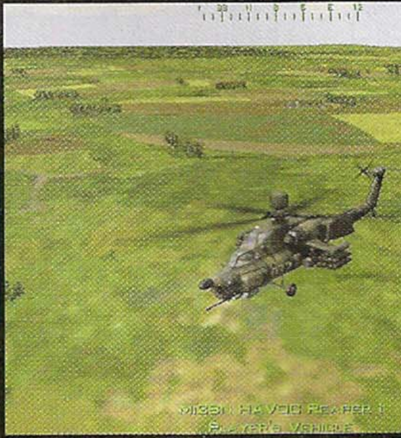
MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE VOL
EDITEUR MICROPROSE ÉTATS-UNIS
DÉVELOPPEUR MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE JUIN 2000

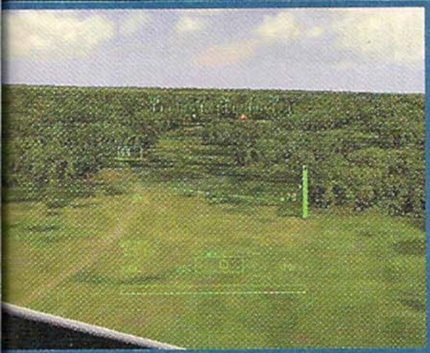


Les tanks sont modélisés avec soin. Tank Platoon est passé par là.



Préparation à la bataille.





Des bois et forêts à ne plus savoi qu'en faire. Ah tiens si, du papier.

Pour vous mettre un peu l'eau à la bouche, sachez que les responsables de ce nouveau forfait militaire ne sont autres que les développeurs de M1Tank Platoon 2, une jolie référence dans le monde de la simulation de chars aux côtés de Armored Fist 3. Gunship arrive en preview, alors que le gros de la bataille des voilures tournantes a déjà été livré et gagné en grande partie par Comanche/Hokum testé ce mois-ci. Seulement voilà, Comanche souffre de l'absence de quelques originalités, dont le fait de donner la part belle aux pays les plus exotiques en tant que théâtre des opérations. Gunship, au contraire - au risque de gonfler à terme par lassitude alimentaire - se concentre sur un seul terrain, et non le moindre : j'ai nommé l'Europe.

Une question DE MILIEU

On aura beau dire ce qu'on veut sur le système d'armes, la possibilité de piloter une multitude d'appareils différents, ou même passer sur les effets graphiques, plutôt réussis, la grosse nouveauté de Gunship est qu'il arrive à nous reconstituer un terrain européen à la perfection, ou quasiment. Si je précise que ceci se passe en Europe, c'est aussi pour râler un poil sur l'incapacité des développeurs ricains à nous pondre autre chose que des conflits dans des pays super éloignés échappant à leur sens inné de la géographie, et qui doivent paraître « exotiques » pour le Texan moyen. Le fait de représenter le Moyen-Orient est non seulement distrayant pour le redneck de base, mais il ne faut pas se leurrer non plus : ces endroits-là sont bien sympa pour le programmeur incapable de coder une région boisée avec la multitude de détails qu'elle requiert.
Les premiers éléments à intégrer pour bien simuler une région d'Europe sont une multitude de points d'élévation. Une multitude, car ces endroits sont souvent faits de vallons et de pentes douces bien plus dures à représenter sur un terrain qu'une zone montagneuse, une gorge ou même une rivière ayant creusé un lit profond. Coup de bol, Gunship s'est lancé dans cette grande aventure, et la résolution du terrain proposée est souvent à couper le souffle. L'investissement paye, surtout à basse altitude où les reliefs des paysages auront une grande incidence sur la survie des pilotes des deux bords. L'autre facteur qui décide les développeurs à oublier l'existence de l'Europe dans leurs jeux est très certainement la présence obligatoire de l'un des plus grands prédateurs du FPS, j'ai nommé « l'arbre ». Coup de malchance, ceux-ci se baladent souvent dans nos contrées par bandes de 10 000. Heureusement, Flight Simulator a inauguré depuis bien longtemps un moyen d'en représenter une multitude, sans que cela pose problème au niveau du processeur. Ce moyen est en fait une belle tricherie : sur un tronc en 3D, on croise deux plans texturés qui donneront un volume artificiel à l'ensemble. La supercherie se voit surtout de haut, lorsqu'on regarde un de ces arbres à son exacte verticale : le tout a l'air d'une vulgaire croix. Mais truc fumeux ou non, il faut avouer qu'en vue plongeante la chose fait parfaitement illusion ; même si on connaît cette astuce qui équivaut, dans le monde des moteurs graphiques, à un tour de Garcimore (avec les souris, le chapeau et les ricanements infâmes). Le bénéfice apporté saute aux yeux : de véritables forêts, composées de centaines d'arbres, dépareillent avec les polygones verdâtres qu'on nous balance à la tronche dans 100 % des jeux, en espérant que l'on soit magnanimes. En survolant ce petit monde, on peut dont zigzaguer de clairière en clairière et surtout s'y dissimuler d'un tir ennemi. Car 3D ou non, ces arbres sont pris en compte dans le calcul de la ligne de vue. Les modèles vus de l'extérieur sont très beaux. En fait, il n'y a pas grand-chose à dire là-dessus : Gunship suit allègrement l'évolution des graphismes dont le niveau augmente de jours en jours tout naturellement. Mais Gunship possède tout de même quelques petites originalités dans ce domaine, qu'il fallait souligner. La première d'entre elles concerne l'éclairage dynamique du cockpit : lorsqu'on fait tourner l'hélicoptère, ce dernier s'éclaire suivant la position du soleil. Rien de bien nouveau. Seulement ici, tout se fait progressivement : tout d'abord les montants de la verrière s'éclairent, puis un halo baigne peu à peu ce qui est visible et on a même droit à une sorte d'ombre portée par les tenants du cockpit. Bon, a priori, personne d'autre que moi



Des villes bien grandes.



Système de visée optique du MI-28. Dans le réticule, un A-10.



Des régions superbes, bien de chez nous (ici, le champ de l'oncle Klaus).



Le MI-28, petit bijou russe.



Des cockpits simples mais virtuels et fonctionnels.



Les explosions offrent de bien jolis effets de blast.

ne remarquera ça, et cela n'apporte rien d'extraordinaire... mais enfin, c'est toujours ça. Côté effets lumineux, la bêta que j'ai eue entre les mains proposait encore quelques effets de placement. Ainsi, les tirs de canon étaient moches à souhait ainsi que les fumées des missiles. A contrario, les explosions étaient une belle réussite, projetant de multiples débris dans toutes les directions avec un bel effet de blast.

Helicos et simulation

Côté hélicos, le joueur est gâté. En effet, il pourra grimper dans trois appareils bien différents et même quatre si l'on compte la variante de l'Apache. Le choix des armes n'est pas vraiment original, puisqu'on dispose des trois hélicos d'assaut les plus représentatifs de la guerre moderne. Rien de bien nouveau en effet : on y retrouve notre ami AH64D longbow ainsi que sa version WAH-64. Et on salue aussi la réapparition de l'hélico russe MI28 pour les amateurs de technologie bolchevique. La grande surprise vient de la présence du Tigre UHT2, un engin bien de chez nous et dont les caractéristiques devraient surpasser celles des appareils sus-cités. Il est d'ailleurs à souligner que la simulation ne se contente pas de respecter des modèles de vol mais aussi et surtout de prendre en compte le fonctionnement de tous leurs systèmes d'armes. Dans le cas du Tigre par exemple, il aurait été bien dommage de se retrouver à tirer de bon vieux hellfires sur la tronche du premier coco venu. Non, ici, on retrouve quelques petites merveilles qui feront le bonheur des lecteurs de « Air et Cosmos » comme le canon AM30 de chez GIAT ou le HOT. C'est vraiment cool tout ça parce que bon, l'industrie de l'armement français se meurt peu à peu et il faut la soutenir jusque dans les jeux vidéo. Oui, je déconne...

Les différentes vues offertes au pilote couvrent tous les postes disponibles dans l'hélico, viseurs et TADD inclus. Le cockpit virtuel, comparable à celui de Comanche/Hokum, est de bonne facture quoi qu'un peu simplifié par rapport à ses alter ego du monde réel. Pour permettre une certaine aisance lors du pilotage, on peut rendre ce dernier totalement translucide ou même semi-transparent afin de faciliter les atterrissages. La plupart des hélicos modernes se pilotent en couple pilote-tireur. Pour éviter de cumuler les mandats, Gunship offre au joueur la possibilité de laisser sa vie entre les mains de celui qu'il n'incarne pas. Le joueur pourra sauter d'un poste à un autre, mais bénéficiera de capacités spéciales lorsqu'il entrera dans la peau du gunner. Cela se matérialise tout simplement avec la possibilité de donner des ordres au pilote comme de descendre, de monter, de virer et de changer de cap, de faire un demi-tour rapide et surtout de chercher un coin où se planquer au ras du sol. Même si cette version du jeu était une simple bêta, il faut avouer que l'ensemble de ces ordres a été respecté à la lettre et qu'on peut beaucoup mieux se concentrer sur ce qu'on fait, au lieu de tirer comme un fou tout en tâchant de maintenir en l'air un appareil à deux mètres du sol. Les cinq campagnes du jeu, sans être dynamiques, entraîneront le joueur au cours d'une guerre bien de chez nous. Les missions, assez innombrables, reprennent ce principe et semblent offrir des challenges variés. Pour compenser le manque de dynamisme de l'ensemble, Gunship devrait offrir un mode de gestion du personnel avec médailles, histoires d'amitiés viriles et scènes ambivalentes dans les douches du camp au programme. Moi, je dis chouette, surtout pour les douches.

Gunship est vraiment prometteur dans un registre différent de ce qu'on peut voir d'habitude, à savoir un conflit réaliste mené seulement à quelques centaines de kilomètres de nos foyers, avec des gentils Allemands contre de vilains Russes (à moins que ce ne soit le contraire). La simulation, surtout axée sur la représentation d'un terrain issu de nos régions, est extrêmement réaliste quant à la végétation et aux reliefs à survoler. Enfin, la présence du Tigre parmi les appareils proposés est une grande première qui fera date dans l'Histoire.

Théorie de l'angle mort

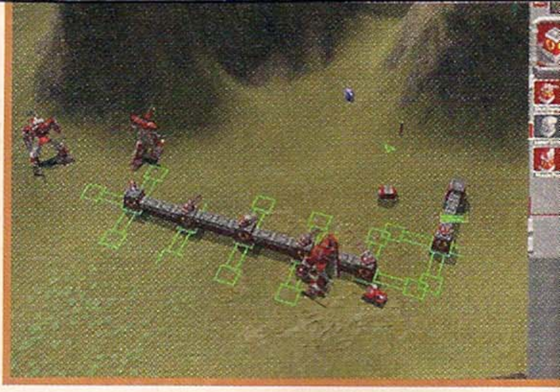
Je parlais de simulation de système d'armes et je me permets d'insister car ce domaine a vraiment l'air d'avoir été pris en compte. Preuve en est tous les modes des missiles présents, simulés avec réalisme pour ce qui m'a été donné de voir et ce que j'en sais. Mais mieux qu'un simple effet de style du côté de l'avionique, les blindages et la puissance des canons entrent dans les calculs lors des tirs. Cela est très important pour un jeu réaliste. En effet, dans la vraie vie (de militaire), les tanks bénéficient d'une plus ou moins grande protection dans leurs différentes parties. Généralement, l'avant est très renforcé pour pouvoir encaisser toutes les petites colères des gens d'en face. Mais un autre facteur, tout aussi important que l'épaisseur du blindage, est pris en compte dans la guerre moderne. Il s'agit de l'inclinaison de ce dernier. En effet, pour peu qu'il ait une pente un poil supérieure à 60°, un blindage pourra encaisser des impacts infiniment plus importants que ce à quoi il aurait résisté à la verticale. Dans un jeu micro, ça ne veut pas dire grand-chose, sauf justement dans un jeu d'hélicos où on peut tirer par-dessus ou même se permettre de choisir un angle d'attaque. La bonne nouvelle est que Gunship est capable de prendre en compte ces facteurs.



des magasins
PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320
ARIS/JUSSIEU Consoles
rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59
JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68
PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55
PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55
VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688
CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
ationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10
ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60
VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51
VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
8140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500
CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28
ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666
BOULOGNE (92)
av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13
AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39
PANTIN (93)
53 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
20, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939
CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
trée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93
KREMLIN BICETRE (94)
bis av. de Fontainebleau Nat. 7
270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98
SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03
MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952
TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559
FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05
COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
LE MANS (72)
4, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GÉANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08
AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58
jeux en reseau sur PC
ouvert le dimanche
@cces Internet
SCOREGAMES MULTIMEDIA
VOUS OFFRE
20h
D'INTERNET GRATUIT*
scory@infonie.fr
DECOUVREZ LA PLANETE
SCOREGAMES.COM
AVEC LE KIT DE CONNEXION
INTERNET GRATUIT*
DISPONIBLE DANS TOUS LES MAGASINS
INFONIE
A chacun son Internet
www.scoregames.com
Toutes les News, les meilleures occazes dans le plus grand Score-G@mes du Monde
*20 heures d'internet (acc s internet + communications t l phoniques) offertes sous forme de r duction de prix de votre formule ; pour toute souscription un abonnement Top entre le 15/03 et le 31/12/2000. Offre non cumulable valable en France M tropolitaine dans la limite des stocks disponibles. Voir conditions d taill es sur les crans du c d rom.
DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE*
LA SELECTION DU MOIS
Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.
IMPERIUM GALACTICA 2
Stratégie
RAINBOW 6 ROGUE SPEAR ADD-ON
Stratégie
EURO 2000
Sport
SHOGUN TOTAL WAR
Stratégie
DARK PROJECT 2
Action
EVOLVA
Action
LES OCCASIONS DU MOIS
SCORE-GAMES vous propose une sélection des meilleures ventes du dernier mois* en occasion [*MARS 2000]
1) THE NOMAD SOUL
Action-Aventure
2) AGES OF EMPIRE 2
Stratégie
3) SIMS
Gestion
4) COM & CONQ : TIBERIAN SUN
Stratégie
5) Planescape Torment
Jeu de Rôle
BANDE DE POTES EN REZO CHEZ SCORE-GAMES !
Jusqu'à 10 joueurs en simultanés !
Le Rezo Parisien :
- St Lazare
- St Michel
- Vaugirard
- Victor Hugo
- Boulogne
- Velizy
- Kremlin Bicêtre
(Adresses et téléphones ci-contre)
Olivier.D
joueur rezo au
SCORE-GAMES ST MICHEL
Yan.B
joueur rezo au
SCORE-GAMES ST LAZARE
Julien.M
joueur rezo au
SCORE-GAMES VAUGIRARD
Bon de Réduction
25F
Valable jusqu' au 31/05/2000 JOYSTICK MAI 2000
A PARTIR DE 300F D'ACHAT
Bon de réduction
utilisable en
magasin ou en V.P.C.
hors promotions
hors console
offre non cumulable
COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULEE
92245 MALAKOFF cedex
Partenaire
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
SCOREGAMES
MULTIMEDIA
DÈS VOTRE
PREMIER ACHAT
Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!
HOT LINE
& VPC
commandez
vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES*
Sur Internet :
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : 08 36 685 686*
* 2,23F/Mn
DEMONSTRATION
PERMANENTE
DE NOUVEAUTES
Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES
RACHAT DE VOS
ANCIENS JEUX
Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)
DES CENTAINES
D'OCCASIONS
Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garantis 1 AN
SCOREGAMES
SUR LE WEB
Pour tous les Scorynautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le www.scoregames.com :
C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée

beta version





Deux combos montent la garde sur un astéroïde. Il sera possible de les équiper d'ailes pour qu'ils puissent se rendre d'un astéroïde à un autre sans téléporteur.

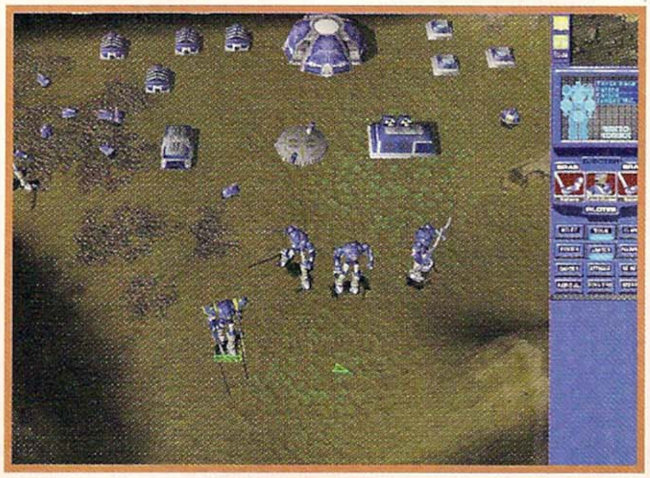


ackboo

Metal Conflict

Metal Conflict, qui devrait s'appeler Metal Fatigue sur le marché nord-américain, placera le joueur au cœur d'un combat entre trois Corpo-Nations (RimTech, Mil Agro et Neuropa) pour le contrôle d'une planète pleine de technologie alienne. Le scénario semble assez fouillé, il y est question de trois frères qui, à cause de la guerre, se retrouvent chacun enrôlé dans une faction adverse. Entre chaque mission, il y aura pas mal de textes à se taper, histoire de suivre les évolutions de ces trois frères, ce qui est assez étonnant pour un RTS, un genre peu ouvert à la grande littérature. Rassurez-vous, si le scénario est fouillé, les objectifs des missions restent ultra-classiques : il faut raser la base ennemie ou récupérer un artifact alien, du déjà vu certes… Mais pourquoi changer une recette qui a fait vendre des millions de jeux ? Deux ressources seront à gérer : l'énergie, qui pourra être collectée par des panneaux solaires ou sur des puits de lave, et le personnel, qu'on obtiendra en construisant des Cryofarms. Pas d'innovations fracassantes non plus, en ce qui concerne les bâtiments : il faudra prévoir des banques de réserve d'énergie, des usines de véhicules, des murs et des tourelles de défense, des convertisseurs de matière…

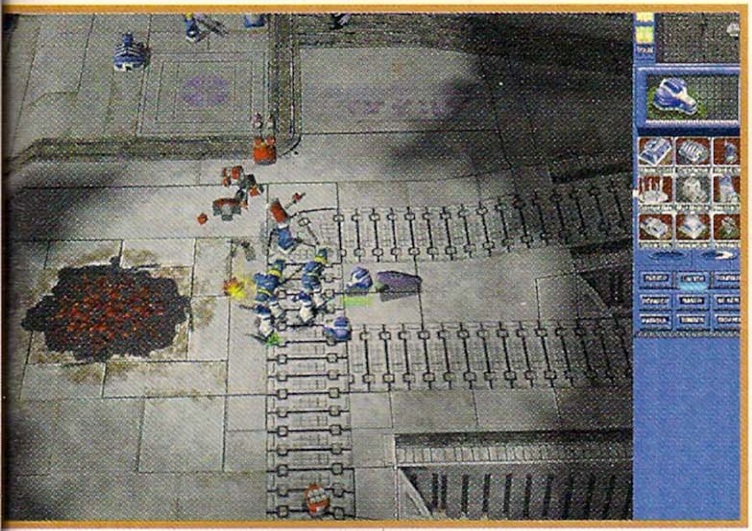
Le game designer de Metal Conflict prétend avoir puisé son inspiration dans Myth et Total Annihilation. Pour Myth, je doute un peu, en revanche, il est évident que ce RTS reprend beaucoup des qualités du légendaire titre de feu Cavedog.







MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL EN 3D
ÉDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE/PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR ZONO
SORTIE PRÉVUE ÉTÉ 2000





Un robot Mil Agro vient de se manger un coup de hache. Je vais lui gauler toutes les super parties bioniques qu'il a laissées sur le champ de bataille. Trop bien ! Ouais, j'ai des joies simples.

Les combos sont trop gros pour entrer dans les souterrains : ce sera le domaine des tanks.



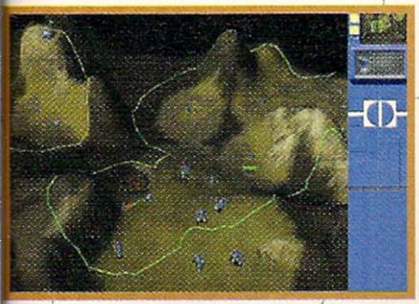
De L'INNOVATION

ais là n'est pas le réel intérêt de Metal Conflict. Comme je l'ai laissé entendre dans le navrant chapeau de ce exte, les programmeurs de Zono ne se sont pas limités à un copier/coller de tout ce qui a fait le succès de ce enre de jeu.

eur première bonne idée est d'avoir dispersé le champ de bataille sur trois niveaux : sous la Terre, sur la Terre t en orbite autour de la planète. Civilization : Call To Power, dans un style plus mou, le faisait déjà, mais le rincipe sera ici beaucoup plus poussé. Le niveau souterrain est parsemé de champs de lave, on devra s'y rayer un chemin à l'aide d'une foreuse. En orbite, les astéroïdes seront idéaux pour y placer des panneaux olaires. On passe d'un niveau à l'autre grâce à des ascenseurs (pour le niveau souterrain) ou des éléporteurs, ce qui devrait renforcer l'intérêt stratégique du jeu, puisque le contrôle de ces points de passage ntre les différents niveaux du terrain sera déterminant.

n plus des unités lambda de tout bon RTS (tanks, artillerie, véhicule lance-missiles, avions de combat...) qui e respecte, il y a les combos. Un des grands plaisirs du jeu. Les combos sont des robots géants inspirés du tyle gundams. On les construira en deux temps : d'abord en faisant les pièces qui les composent séparément bras gauche, bras droit, torse, jambes) dans une usine, puis en assemblant le tout sur un pad géant.

es avantages des combos seront très nombreux, et ils seront clairement les unités les plus puissantes et les plus intéressantes du jeu. Le nombre de combos possibles est énorme, puisqu'on pourra combiner, dans les derniers niveaux de jeu, des dizaines de types de bras différents avec des dizaines de jambes et de torses. En vrac, on peut citer le torse de reconnaissance, qui donne au combo une meilleure perception des environs, les jambes lance-missiles, ou encore le bras-hache, redoutable à courte portée. Lors des parties multijoueur, cette diversité des unités obligera le joueur à faire certains choix : faut-il des combos défensifs ou offensifs ? Dois-je les équiper avec un bras-katana ou avec un fusil à plasma longue portée ? Est-ce qu'on peut faire la position du missionnaire avec une fille bossue ? Mieux encore, il sera possible de récupérer des bouts de combos perdus lors des combats. Vous hésiterez avant d'envoyer au combat un de vos robots équipé d'un bras bionique dernier cri : s'il se le fait trancher d'un coup d'épée laser bien placé, l'ennemi pourra le récupérer sur le champ de bataille et ainsi bénéficier de votre technologie. Et vous serez bien dég'.



On dézoome à donf pour admirer l'étendu de son réseau de défense.

DE LA technique

Zono s'est fendu d'un très beau moteur 3D pour Metal Conflict. Les terrains sont finement modélisés, avec une belle variété de paysages et quelques originalités comme les ruines de temples incas que j'ai pu apercevoir au cours de ce bêta-test. Le plus impressionnant sera sûrement la fluidité du jeu sur des machines modestes, même dans les plus hautes résolutions. Avec n'importe quel PII pourvu d'une carte 3D correcte, ça devrait tourner impeccablement même en 1024x768.

Les animations du jeu promettent beaucoup. Les combos en particuliers n'arrêteront pas de bouger. Ils feront des mouvements de karaté, surveilleront à droite et à gauche. Lorsqu'ils se battront entre eux, vous les verrez enchaîner les coups avec fluidité, parer, bloquer leurs adversaires, ou bien s'effondrer sur les genoux lorsqu'ils seront vaincus, le tout accompagné d'effets graphiques bien tape-à-l'œil. Rendez-vous le mois prochain pour le test.



Mes petits collecteurs d'énergie se goinfrent autour d'un puits de lave, sous la surveillance attentive de deux de mes doldoraks.



pete boule



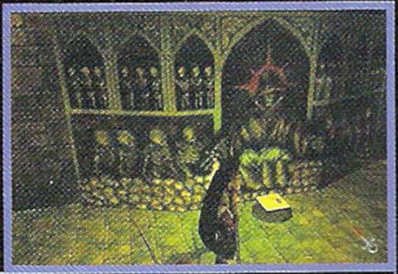
Christof Romuald : le héros.

Vampire

the Masquerade



MACHINE PC CD-ROM
GENRE SUCEUR DE SANG
EDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR NIHILISTIC SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE JUIN 2000



Dans les décors, de nombreuses fresques et décorations renforceront l'ambiance glauque.

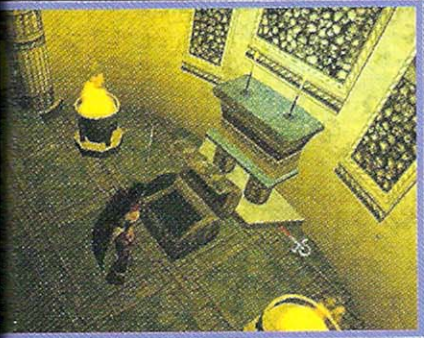
C'est une époque un peu bizarre. La mode est aux sapes noires, au non-bronzage, à la gueule de trois kilomètres de long, et à la pas-joie-de-vivre. Oui. Il y a des vampires qui se pointent...



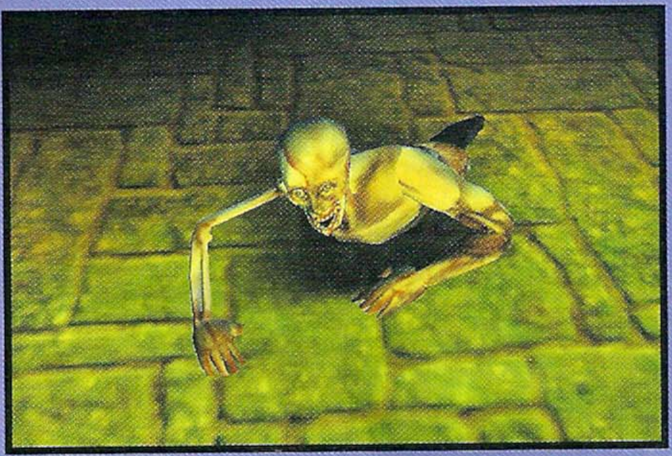
Prague de jour, Prague de nuit. En matière d'ambiance, on est gâté. Bien que l'on ne puisse pas beaucoup jouer de jour, on a quand même l'occasion de pouvoir constater une nette différence.



Les mobiliers auront le mérite d'être bien dessinés ; même les coffres s'ouvriront pour livrer leurs contenus.



Plus qu'un jeu, Vampire est un fait de société : il n'y a qu'à se promener en boîte gothique pour s'apercevoir que pas mal de gens ont dû fondre un ou deux gros fusibles, tellement ils sont captivés par cette légende troublante véhiculée par ce personnage fantastique qu'est le vampire moyen (vampirus vulgaris). Et c'est pas tout, on en a tiré un jeu de rôle qui s'est vendu comme des petits pains. Le jeu vidéo arrive parmi nous. C'est prévu pour le mois de juin prochain, et histoire de mettre les petits plats dans les grands, Nihilistic Software, le développeur, a réussi à obtenir la licence de White Wolf, l'éditeur du jeu de rôle sur table. Du coup, l'équipe des développeurs a été briefée au dernier degré, de façon à ce que l'adaptation du jeu sur PC soit à la hauteur de tout l'univers fantastique vampirique.

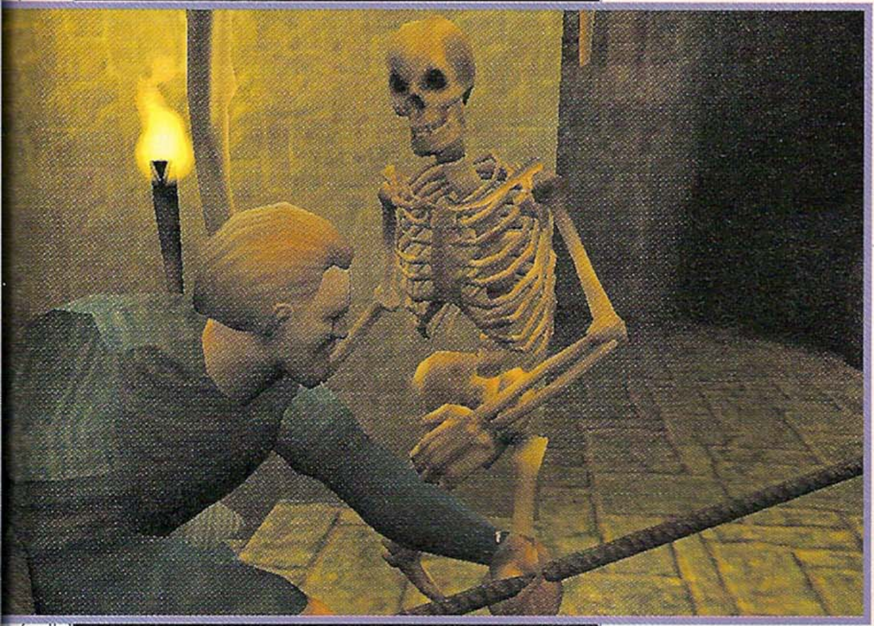


Histoire d'assombrir un peu plus le tableau, on se fera agresser par des moitiés de zombis.

De la canine allongée à la puce incisive

Vampire : The Masquerade (Vampire : la mascarade, en français et en belge wallon) est le jeu de rôle le plus vendu dans le monde après Donjons et Dragons. C'est comme ça. Beaucoup de joueurs trouvent, dans cet univers, une dimension gothique de fantastique et de conspiration qui n'existe pas ailleurs, ou en tout cas pas intégralement. S'inspirant énormément de tous les ouvrages possibles et imaginables existant sur cette mythologie urbaine, White Wolf, l'éditeur du jeu de rôle sur table, a sorti une foule d'aides de jeu et de documentations sur tout le monde passé ou moderne pour faire en sorte que l'univers de Vampire en soit d'autant plus enrichi. Tout ceci pour dire que la retranscription du jeu de rôle sur table au jeu vidéo a été dûment approuvée par les responsables de White Wolf. Et Dieu sait comme ils peuvent être effroyablement pointilleux quant à l'adaptation de leur œuvre vers d'autres supports ! Ainsi, les principaux personnages du jeu vidéo se rencontrent souvent dans le jeu de table.
En matière d'environnement, un grand soin a été apporté pour rendre l'ensemble glauque à souhait. L'action se déroulera à la troisième personne, et on pourra créer une « coterie » (petite association de vampires qui décident souvent de partir en pique-nique ensemble, et qui n'acceptent pas qu'un convive inconnu tape l'incruste, sauf s'il sert de repas). La gestion de ce petit monde se déroulera pendant quatre époques différentes : le Moyen-Age à Prague, la Renaissance à Vienne, l'ère contemporaine à Londres et un futur proche à New York. Chacune de ces

Vampire : The Masquerade



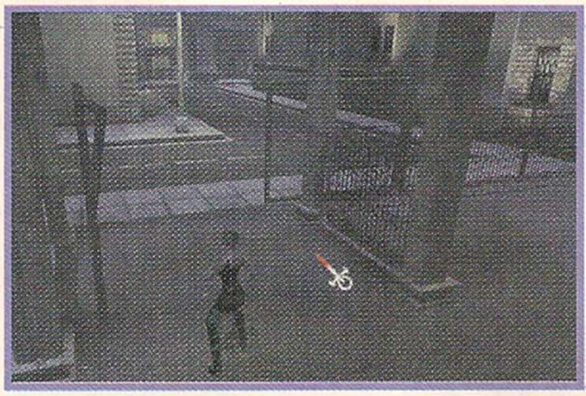
Des squelettes feront partie des adversaires à combattre. Ici, on remarque que leur modélisation tue juste la gueule : il n'y a pas d'autre expression disponible pour le moment.



Il faudra faire avec la faune locale. Dans ce cas, les rats sont utiles, puisqu'ils représentent une réserve très pratique de sang.



La gestion de la caméra permettra de déjouer des embuscades stupides en nous montrant où sont planqués les méchants.



Les temps modernes ne seront pas oubliés. Évidemment, ce sera en nocturne, aussi bien en extérieur qu'en intérieur, et l'ambiance sera bien sûr plutôt sombre.



Les flammes génèrent des particules lumineuses.

locations sera traitée avec soin en matière d'ambiance glauque et gothique, et tout sera fait pour rappeler au joueur qu'il incarne un vampire, et pas seulement parce qu'il ne pourra évoluer dans ces grandes villes que de nuit. Voilà, c'est dit : l'adaptation de Vampire en jeu vidéo promet d'être riche en détails qui devraient immerger le joueur dans cet univers très gothique.

CHRISTOF Romuald

C'est le charmant nom que se tapera, pendant tout le jeu, le personnage principal, que le joueur aura le loisir de promener dans les ruelles sombres (qui sentent pas bon), ou dans les intérieurs des maisons (qui ne sentent pas bon non plus). Pour la petite histoire, il s'agit d'un croisé qui a eu la bonne idée de se faire engager dans les rangs des vampires d'Europe, afin d'aider à asseoir tranquillement leurs pouvoirs face aux mauvais vampires (parce qu'il y a des bons vampires, comme Angel... mais je m'égare, ce jeu n'a rien à voir avec « Buffy »). Le héros aura à gérer plein de choses intéressantes, et pas seulement son inventaire, bien que ce dernier soit important, puisqu'il pourra permettre au joueur de découvrir une foule d'objets très utiles du genre épée ou hallebarde. Pour commencer, plusieurs facteurs « vitaux » entreront en ligne de compte. La vitalité : indispensable, puisque à zéro, non comptant d'être déjà mort (eh oui, un vampire, c'est pas très vivant), on est considéré comme détruit. Le sang servira à gérer les pouvoirs des vampires mis à la disposition du joueur. On peut effectivement séduire des filles, repousser leurs petits copains en leur foutant la frousse, ou se faire pousser des griffes pour les planter un peu. Tiraillé entre la plus féroce des créatures et l'humain, le vampire passe effectivement son temps à lutter contre le premier aspect agressif de sa condition. S'il perd les pédales, c'est la soupe à la tomate pour tout le monde. En plus, massacrer en grand nombre, ce n'est pas d'une discrétion à toute épreuve, et ça attire les chasseurs de vampires et la Très Sainte (mais néanmoins très expéditive) Inquisition. Pour compléter le tableau, cette gestion des ressources sera applicable à tous les membres du groupe, qui pourra en compter cinq. Ainsi, on pourra zapper de personnage en personnage, pour découvrir les capacités propres à chacun d'entre eux : possibilité de se servir de la magie, de jouer du feu, du froid ou encore de l'électricité. Ce dernier aspect du jeu enrichie considérablement l'ensemble.

Night IS FALLING

Vampire est sûrement un jeu de rôle, mais il n'en est pas moins un jeu d'ambiance. Après tout, rien que le fait d'être condamné pour l'éternité à n'exister que la nuit doit pas mal changer la conception du monde. Le ciel de nuit en jette : soit il est limpide, étoilé et parcouru de quelques hauts nuages effilés, soit il est perdu dans un smog opaque qui donne aux objets et aux ombres des allures fantomatiques. En matière d'environnement, on a l'impression de se promener dans des vraies villes. Du genre avec des rues qui vont dans tous les sens, et qui ne se contentent pas d'être perpendiculaires les unes par rapport aux autres, comme n'importe quelle conception citadine américaine qui se respecte. C'est quand même vachement mieux de se promener dans des ruelles sombres existant uniquement grâce aux bâtiments qui ont poussé, de par et d'autre, d'une manière chaotique. Rien qu'avec ça, il est déjà possible de créer un milieu oppressant, dans lequel chaque recoin est une planque probable pour un ennemi potentiel. Chacun des bâtiments a de la gueule, et ce quelle que soit l'époque à laquelle il appartient. Ceux de l'époque médiévale en jetaient déjà par la méticulosité de leurs détails et leur aspect « gothique dégradé ». Ceux des temps modernes sont automatiquement dégueulasses, en ruines, ou représentent un style architectural fortement

OUI, MAIS...

Manifestement, c'est un système de saving points qui est prévu. Et pas n'importe lequel : un saving point par niveau, et des auto-save si l'on est sage lors de la progression. On espère vivement qu'il ne s'agissait que d'un petit essai, juste pour voir... Parce que dans un jeu aussi vaste, je revendique le droit, au nom de tout possesseur de PC de ce monde, d'éteindre ma machine QUAND JE VEUX. Secundo, bien que, techniquement, tout ne soit pas encore fixé, je tiens à prévenir que les temps de loading explosent tous les records de lenteur que j'ai rencontrés jusqu'à présent. Il faut attendre entre 10 et 30 minutes pour charger la suite du jeu, ou une partie antérieure, montre en main. Certes, on est en droit de penser que ce défaut va être rectifié, mais dans la mesure où Activision n'en est pas à son coup d'essai quant à ce problème, je préfère prévenir que guérir. L'exemple de Sin nous a suffi.

néo-gothique (style utilisé dans les années 70 pour nombre de buildings : le World Trade Center à New York en est le plus digne représentant). Les lueurs des réverbères et autres lanternes ajoutent une pesanteur et une moiteur à l'ensemble et contribuent largement à donner à Vampire son ambiance si particulière de jeu d'immortels paumés dans un monde glauque.

CET obscur OBJET DU design

L'équipe de Nihilistic Software a fait les choses en grand. C'est un tout nouveau moteur qu'ils auront élaboré pour permettre à cet univers d'exister d'une manière cohérente et puissante, et ce même sur une faible configuration. Évidemment, dans ce dernier cas, il vaudra mieux se passer de nombre d'options graphiques. Le jeu sera à la troisième personne, en 3D temps réel. La gestion de tout ce qui nous est nécessaire passera par l'usage de la souris. Rien qu'en bougeant de droite à gauche et de haut en bas, on fait tourner le décor autour du personnage. On se contentera d'indiquer une direction avec le pointeur, et d'un simple clic, le personnage se mettra à courir là où on le désire. Pour activer un objet quelconque, il suffira de mettre le pointeur dessus ; dans le cas où un dialogue s'avérera nécessaire avec un quidam, le curseur montrera au joueur une paire de crânes en train de se faire face, comme s'ils voulaient tailler un bout de gras. Idem pour les combats, où l'ennemi se contentera de virer à l'orange dans le cas où on peut en faire quelque chose de comestible, pour un peu qu'il ait du sang à revendre. La modélisation des personnages promet d'être très poussée. Les designs sont déjà très élaborés, et chacune des particularités des protagonistes est prononcée à l'excès. Le traitement des vêtements (formes, textures) aura une furieuse tendance à tuer la



Les postures et la plastique des personnages promettent d'être soignées.

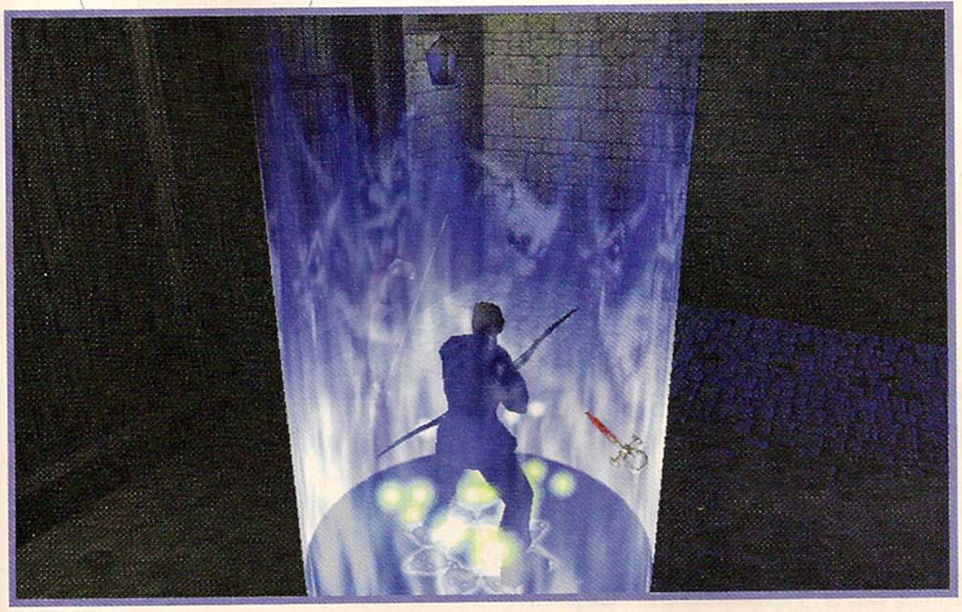
gueule, pour le peu qu'on a pu en voir. Ainsi, les capes tombent et bougent au-dessus des toges, et les robes des femmes s'échancrent jusqu'aux cuisses. Les attitudes des personnages seront elles aussi soignées : il suffit d'observer les phases de combat pour s'en apercevoir. Les bruitages seront à l'honneur : de bonnes musiques d'ambiance, et des bruits de fond salement efficaces. Ceux de la succion d'un mortel ou d'un combat sont d'un réalisme surprenant. Ainsi, le cliquetis des armes, les cris des victimes ou la chute des corps lourds sur le sol dur prendront une ampleur sonore encore rarement atteinte. Tenez, même les bruits de pas peuvent devenir flippants.

CADEAU Bonus

Non content de découvrir ce qui semble d'ores et déjà être un jeu de très grande qualité, on pourra jouer aussi en réseau, à raison de quatre joueurs par cession. Il sera aussi possible de gérer plusieurs personnages à la fois, et même de commencer la partie dans la peau d'un simple mortel, histoire de revivre l'étreinte qui transforme un homme normal, en seigneur des morts-vivants. En plus de ça, l'hôte de chaque partie pourra se conduire comme maître de jeu : exactement comme dans une partie sur table.
On aura donc un humain aux commandes, et bien que l'on ne sache pas encore grand-chose de ce mode de jeu, on en salive à l'avance.
Bon, pour le moment, l'ensemble du jeu est tout à fait correct. La bêta reçue nous a permis de faire le tour des grandes forces du jeu. Le fait est qu'on en a encore la mâchoire inférieure pendouillante, ce qui donne soit l'air contemplatif, soit l'air stupide.

Bien que cette image soit diurne, elle permet de constater que la gestion des ombres a aussi été travaillée.

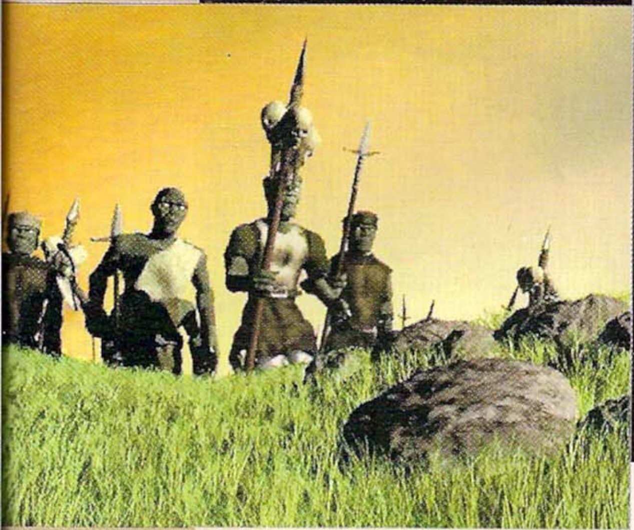






Les tableaux des inventaires et des pouvoirs s'afficheront sans bloquer le déroulement du jeu. Leur ergonomie permet d'être très souple.

Lorsqu'on se servira des pouvoirs spécifiques des vampires, un effet lumineux enrobera la cible du sort.







L'interface est bizarre. Les scènes ne se succèdent pas automatiquement. Si vous oubliez d'appuyer sur le bon bouton, vous pouvez attendre des heures qu'il se passe quelque chose.



GENRE
RPG

EDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Westka Entertainment

SORTIE PRÉVUE
Mai 2000

Arcatera

Des Allemands qui nous font un RPG ? Oui, ils se sont enfin décidés à abandonner leurs wargames habituels pour nous introduire dans un univers fantastique. Le monde d'Arcatera vous plonge dans une contrée où orques et dragons croisent humains et êtres démoniaques.
Dans ce RPG, vous pourrez choisir parmi quatre classes de personnages : aventurier, voleur, prêtre et magicien. Votre choix influera sur le déroulement du scénario, qui semble assez dirigiste. Outre le fait que l'intrigue sera minutée (vous devrez découvrir un meurtrier en un temps limité), votre personnage sera pris en main automatiquement dans des scènes où vos interventions consisteront à appuyer sur un bouton pour que l'action puisse se poursuivre. Le graphisme a l'air pas mal du tout, avec des effets lumineux lors du lancement des sorts, et un ciel qui composera en fonction de la position du soleil. Votre héros naviguera au travers d'écrans fixes affichant des décors 3D par des chemins prédéfinis.
Pour l'instant, la version qu'on a eue entre les mains est encore inachevée, il est difficile de se faire vraiment une idée. Mais à l'heure des Vampire et des Planescape, on peut déjà dire que Arcatera risque de paraître assez pâlot face à la concurrence.

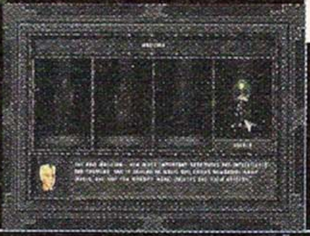
Kika



Les dialogues prendront en compte la manière de s'adresser aux personnages et la progression de leur niveau d'irritation au fil de la discussion.



La modélisation des personnages laisse plutôt à désirer. Rigides et sans vie, ils ressemblent à des mannequins de cire.






3615 JOYSTICK
soluces
complètes [+ de 400]
joystick
astuces
en pagaille [+ de 5 000]

bêta version







CAPT'AIN TA RACE

Motocross Madness 2

Après le gros succès remporté par la première version, on attendait impatiemment la suite. Alors en guise d'apéro, j'm'en vais vous glisser deux mots sur la bêta version, histoire de boulotter quelques olives en attendant la version déf...

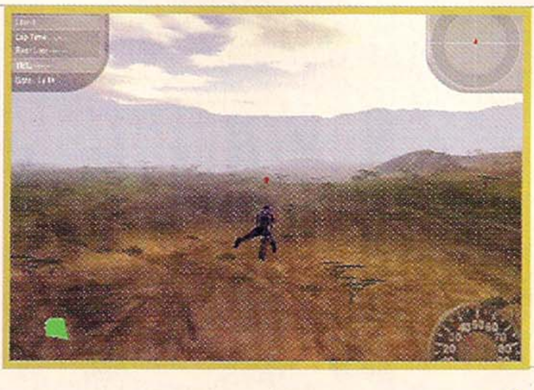
Si vous aimez la verdure et les grands espaces, vous ne serez pas déçu par les nombreux décors de cette version. Vous trouverez une dizaine de paysages différents par mode de jeu, ce qui vous permettra de voyager pas cher. Blagues à part, les décors sont vraiment très chouettes et très variés, surtout en mode pro. Les forêts sont assez denses, ce qui augmentera terriblement la sensation de vitesse, ainsi que votre crispation si vous ne voulez pas vous confectionner un perfecto en sapin. En ce qui concerne la vitesse, il vous en faudra beaucoup, d'une part pour distancer vos adversaires, mais surtout pour effectuer des sauts et des figures. Il vous sera possible d'en réaliser une quinzaine très différentes et assez rocambolesques pour certaines. Mais avant de passer maître en la matière, je me suis complètement explosé les chicots, ainsi que toutes les parties de mon joli corps de To Be Frite.

Sinon quoi DE neuf ?

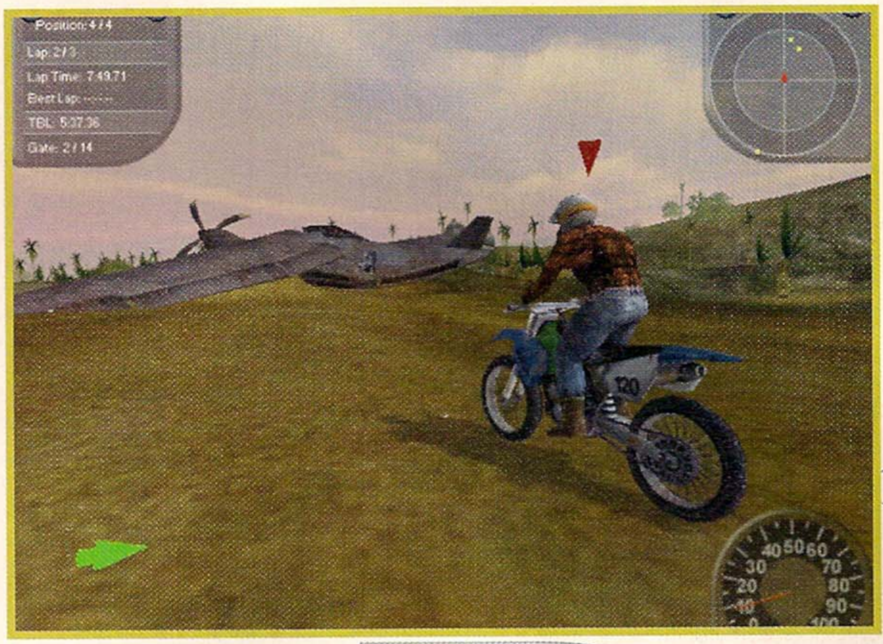
Comme me l'a fait gentiment remarquer cette coquine d'Ackboo, il y a beaucoup plus d'objets 3D dans les décors, tels des bus, des voitures, des trains, ou encore des bâtiments. On ne ressent plus cette sensation de vide que l'on éprouvait en jouant à la première version. Non content de lutter contre vos adversaires, il vous faudra aussi esquiver les véhicules qui jalonnent certains parcours, comme les voitures de police, mais celles-ci ne vous donneront pas la chasse.
Le parcours sur la neige est assez déroutant, et vous manquerez parfois cruellement d'adhérence lors vos réceptions, ce qui occasionnera de magnifiques glissades. Vous pourrez aussi vous servir d'un temple inca comme tremplin pour effectuer des sauts d'outre-tombe, mais gaffe à l'atterrissage qui peut s'avérer catastrophique.

J'veux d'la GOUACHE

La gouache, dans le langage du motard de base ayant 2 de Q.I., signifie avoir de la patate, du power, du full-power, bref, de la puissance. Il doit se passer quelque chose lorsque l'on tourne la poignée. Il faut savoir qu'à l'accélération, une bonne bécane doit vous arracher les bras, voire les poils du cul lorsqu'elle est bien préparée. Les développeurs, dont le but n'est pas de vous épiler, ont bien fait les choses, puisqu'ils nous proposent une

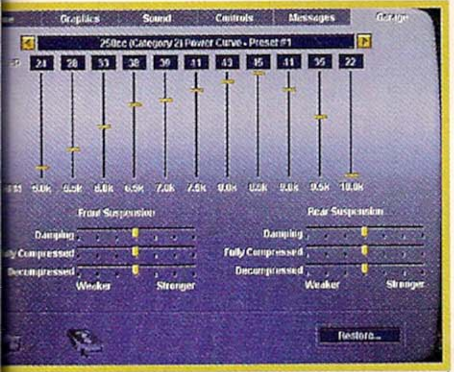


MACHINE PC CD-ROM
GENRE MOTOCROSS ARCADE
EDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR RAINBOW STUDIOS
SORTIE PRÉVUE MAI 2000



Les décors sont quelquefois très insolites.

Pour ceux qui aiment se prendre la tête, vous pourrez optimiser les performances de votre machine.



vingtaine de motos, toutes marques confondues. À part Kawasaki qui n'est pas de la fête, ce qui est bien dommage vu les résultats qu'ils obtiennent dans le domaine du tout-terrain , vous n'aurez que l'embarras du choix pour trouver une monture qui vous convienne. Si vous n'êtes pas satisfait des réglages de votre machine, il vous sera même possible d'y remédier avec un tableau qui vous permettra d'affiner votre courbe de puissance, ainsi que les suspensions de la moto. Des réglages de suspension que vous devrez peaufiner suivant la discipline dans laquelle vous évoluez, afin d'éviter de vous reproduire avec les bottes de paille.
Si vous aimez varier les plaisirs, vous pourrez évoluer dans six modes de jeu différents, dont le Stunt, le plus spectaculaire. Le mode Enduro n'est pas mal non plus car vous aurez parfois l'impression de faire un Paris-Dakar. Bon c'est pas tout, mais si on parlait matos. Suivant la puissance de votre PC, il vous faudra sûrement faire un compromis entre la résolution et le nombre de concurrents. Si vous affichez un trop grand nombre d'adversaires, vous devrez sortir les rames et souquer ferme.
C'est particulièrement flagrant dans le mode supercross. Doté d'un Pentium III, 450 MHz avec 64 méga octets de Ram, le jeu tourne très bien en haute résolution, avec 6 ou 7 motards à mes trousses. Mais pour une raison inconnue, c'est plus hard en indoor, bien qu'il y ait beaucoup moins de textures à gérer.





C'est le moment de PASSER en réserve

Cette bêta n'est pas exempte de défauts, ne serait-ce que par ses bugs de collision, qui devraient être résolus dans la version déf. J'ai aussi eu droit à un bug sonore du genre « Mouche qui pète » qui m'a permis de lâcher quelques caisses au nez et la barbe de cette tafiole d'Ackboo. Marrant sur le moment, mais fatigant à la longue.
Bien que Motocross Madness 2 soit complètement axé arcade, la moto a quelquefois tendance à se déplacer en crabe, ce qui est un peu déconcertant. Les chargements ne sont pas très speed, mais on a déjà vu pire. Enfin, rien de bien méchant dans l'ensemble : il y a fort à parier que cette nouvelle version emballera les amateurs du genre.



Au pays des Red Neck, les motards sont rois.



La police mexicaine ne vous causera pas d'ennuis, du moment que vous ne finissez pas dans leurs calandres.

De nombreuses créatures se baladent en bande. Ici, le club des filles mortes.



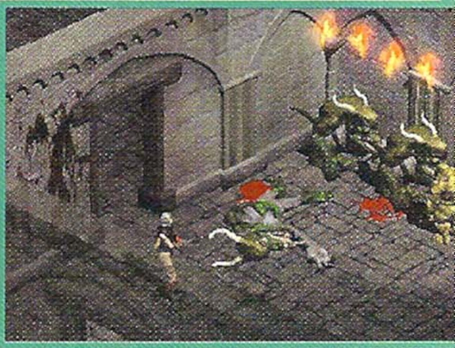
bob arctor

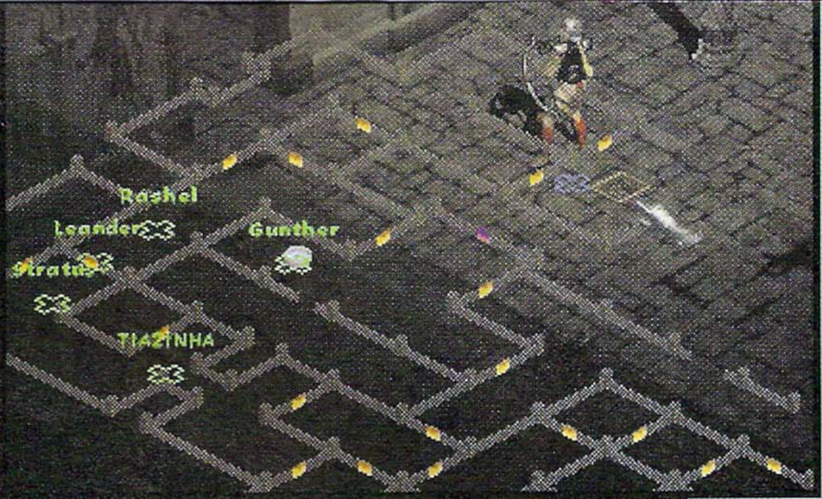
Diablo II



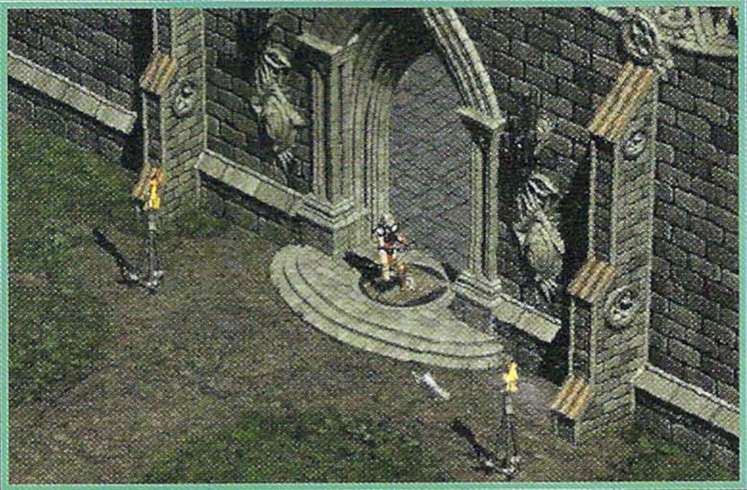
Des fois, c'est bien le métier de journaliste (voix pédante). Oui parce que vous savez, dans notre métier (voix encore plus pédante), nous avons quelques petits à-côtés, comme pouvoir doubler les files d'attente aux concerts de Didier Barbelivien, ou encore recevoir des CD du bêta test de Diablo II.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE COMMANDOS
EDITEUR BLIZZARD ENTERTAINMENT
DEVELOPPEUR BLIZZARD ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
SORTIE PREVUE JUIN 2000





La carte du terrain qui se superpose toujours aux décors : un clic sur le bouton droit de la souris suffit.



Des décors assez superbes qui ne sont pas sans rappeler ceux de Fallout.



L'écran de partie. C'est ici que l'on forge des alliances ou que des guerres se déclarent. Là, tout est en jaune, je me suis fait jeter par tous.



Une aire nettoyée au karsher paladin.

J'ai donc reçu le CD pour participer à un jeu un peu inhabituel. Inhabituel car prenant place dans un cadre qui n'est qu'online : en effet, impossible de lancer une bonne partie en solo pour satisfaire mes instincts les plus bas. Non, pour activer le tout et faire un perso, il faut impérativement aller sur le Net.

La création du personnage est des plus succinctes : un nom et une profession, on ne s'embarrasse pas de détails futiles chez Blizzard. Les classes, au nombre de cinq, comprennent le paladin, le barbare, la sorcière, le nécromancien et l'amazone. Un choix qui nous éloigne un peu du traditionnel quatuor magicien-voleur-prêtre-guerrier en offrant des personnages bi-classés. Chaque genre de perso a des capacités uniques. Pour le peu que j'ai pu en voir, elles sont toutes équilibrées et les premières compétences sont souvent fort utiles pour la survie à bas niveau.
À mesure que l'on glanera du point d'expérience (une jauge vous signale votre progression vers le niveau supérieur), on aura accès à un certain nombre de bonus, à répartir dans les caractéristiques principales ainsi que dans des compétences. Ces dernières pourront être augmentées afin de passer à celles qui en découlent directement (exemple : flèches explosives après archerie), ou bien pour augmenter celles que vous possédez déjà. La chose est très bien foutue et permet au final d'obtenir des individus très différents dans leurs possibilités à moyen niveau. À chaque icône de compétences sur l'arbre de progression, est associée une explication de la skill, ainsi que ce qu'elle fera gagner au joueur lors de la prochaine étape. Les compétences sont très éclectiques, et si certains éléments sont simples (esquive, armes, coups critiques), on accède aussi au domaine des arcanes et ses flopées de sorts.
Une iconographie permet de s'y retrouver dans les attaques et les actions que l'on peut associer aux boutons du joystick en un tournemain.



Les town portal qui permettent d'opérer un repli rapide sont très courants dans la bêta.

LE RETOUR DE L'AVENTURE IDIOTE

L'aventure avait bien commencé. Après avoir créé une superbe amazone prénommée Danna, j'arrivai enfin à trouver au milieu de tout le fatras de parties une équipe composée de quelques personnages de haut niveau : le moyen idéal pour commencer sans danger. Malheureusement, l'équipe, déjà bien soudée, résista à mon sex appeal en m'ignorant royalement. Fière comme une amazone, je décidai donc de m'aventurer tout seul dans une crypte située au beau milieu d'un cimetière. Apparemment, les autres étaient déjà passés par-là et il ne restait, des zombis, que quelques os et pièces de chair éparses. L'un d'entre eux avait même dû essayer de ramper vers un mur pour marquer un truc du genre « paladin niveau 30 m'a tuer ». N'écoutant que mon courage, je m'enfonçai, très profondément dans le souterrain, à la recherche de gâteries ésotériques pouvant m'être utiles. C'est sur le cadavre d'un aventurier que je trouvai une épée magique. Ses caractéristiques alléchantes (+5 en attaque, bonus aux dégâts, possibilité de rajouter des gemmes pour encore accroître sa puissance, piles R6 non incluses) étaient bandulatoires.. C'est alors que j'ai commencé à les entendre : des grognements montèrent, derrière une porte close qui se mit bien vite à déverser des tonnes de fantômes et autres créatures atroces sur mon petit corps frêle. Me réincarnant au village, je réussis tant bien que mal, grâce à mon charisme et mes gros nichons, à réunir une équipe d'aventuriers et à les conduire en bas, leur faisant miroiter un trésor extraordinaire. Dix minutes après avoir réduit en purée tout ce qui bougeait, et en me voyant l'épée en question, ils se mettent à rire bien fort en m'exhibant leur collection d'artefacts, tout en me sortant un « mais elle est toute pourrie ton épée, elle n'est que plus 5 ! ». Non, les choses ne sont pas prêtes de changer..



Des effets de lumière assez impressionnants, surtout au milieu d'une bataille où ça n'arrête vraiment pas de voler.

RETOUR AU village



L'écran du perso, avec ses trois caractéristiques de base où l'on peut visualiser directement l'impact des bonus objets magiques sur les compétences.

Le monde de Diablo II est une version hyper-vitaminée de celui du premier épisode, à commencer par les extérieurs. En effet, sans exagérer, on peut affirmer qu'ils sont vingt fois plus larges que le petit village du premier jeu. D'ailleurs, la majorité de l'intrigue dans le premier chapitre se déroule alors que le personnage doit battre la campagne. Mais la plus grosse surprise de Diablo II concerne le monde, qui change tout simplement d'aspect entre chaque partie. Quoique pas très compliquée dans son principe, l'idée semble très bien marcher, sans erreur. Ainsi, les pièces des donjons et l'arrangement des parcelles de terrain extérieur sont chamboulées à chaque fois qu'un maître de jeu crée une partie. Bien plus qu'un simple gadget destiné à prolonger la vie du jeu de quelques heures, il est la condition sine qua non pour renouveler des parties réseau qui, sans cela, se seraient enlisées dans d'interminables allées et venues entre les différentes places intéressantes du monde. Afin que tout soit encore plus intéressant, le jeu propose un système de quêtes tout aussi évolutives. Elles sont au nombre de six par chapitre, et certaines d'entres elles débloquent de nouvelles zones. Les intérieurs offrent des configurations nombreuses ; des monastères aux villages immolés par le feu, en passant par des donjons et cryptes bien flippantes, on n'a vraiment pas le temps de se lasser. Mais les extérieurs eux aussi recèlent bien des dangers : campements d'orcs, armées de zombis (marchant par bandes de trente lurons) et autres délices de la putréfaction. Tout a été fait en vérité pour avoir l'envie de marcher à plusieurs. D'ailleurs, à ce titre, le jeu en solo, qui aurait pu poser un problème, a aussi subi quelques changements, pour pallier entre autres à ce manque de compagnons : il est désormais possible d'engager des sbires. Ces mercenaires que vous payerez une certaine somme (en relation avec leurs compétences et leur niveau) vous accompagneront, vous protégeant et luttant avec vous pour quelques dollars de plus. Le même principe s'applique aussi aux nécromanciens qui, à partir d'un certain niveau, commencent à lever des armées de squelettes assez impressionnantes. Le jeu débute au camp des brigands, qui rappelle l'ancien village, et où l'on trouve autant de marchands et de NPC. Ceux-ci permettent entre autres au joueur de s'équiper ou de vendre quelques broutilles, magiques ou non. Dans un coin du camp, un coffre vous permet d'entasser le produit de vos pillages, ainsi que d'engranger votre blé pour les temps durs. Le personnage, s'il meurt, se réincarne avec quelques sous en moins, ainsi que quelques objets apparemment choisis au pif dans l'inventaire, au beau milieu du village. Le but du jeu sera alors pour le joueur tenant aux biens terrestres de redescendre pour aller retrouver son cadavre. Dépouiller le corps d'un autre joueur est possible, surtout si ce dernier vous a autorisé à le faire (un icone de l'écran de partie l'autorise).

Une image de charnier, comme on va en voir tous les dix mètres. Oui, c'est mon charnier à moi. C'est moi qui l'ai fait.





Une salle de chat, un foutoir typique battle net.

Une QUESTION de décor

Côté graphisme, on se croirait au premier coup d'œil dans le précédent volet. Seuls le personnage et les sprites en général ont l'air d'être beaucoup plus gros, ou alors c'est que les moniteurs vidéo ont rapetissé depuis trois ans. Toujours est-il que les améliorations sont bel et bien là, à commencer par une gestion du Glide et du mode Direct 3D. Cela permet bien sûr d'accélérer les scrollings à leur maximum de fluidité, mais aussi de calculer très rapidement les halos lumineux, les divers effets, ainsi que les ombres portées.

À ce sujet, ces dernières sont toutefois moins remarquables que dans un Nox où tout est d'ailleurs bien plus chatoyant. Non que le graphisme de Diablo soit triste, mais on tourne plutôt autour des tons pastels. Pour ponctuer les mouvements effectués dans ces terrains en vraie-fausse 3D, une espèce de scrolling différentiel (se reporter aux jeux d'il y a 200 ans pour comprendre toute la portée de ce terme technique) affecte certains objets assez hauts comme des arbres ou des bâtiments. Hormis ce détail, les textures utilisées sont toujours aussi sympatoches, parfois c'est même aussi mignon qu'un Fallout 2 dans un genre un peu plus verdoyant. Il est vrai que la bêta nous prive de plein de décors que l'on a pu apercevoir dans les screenshots lâchés par paquets de dix par Blizzard. En fait, cette bêta contient moins d'un quart de tout le jeu, à savoir l'acte un. Trois autres actes se déroulant dans des milieux très différents comme le désert et la jungle apparaîtront dans la version finale. Ce sont d'ailleurs, et de très loin, les plus beaux paysages que j'ai jamais vus dans un jeu en isométrique. Les personnages et les monstres, même s'ils sont bien loin d'être en vraie 3D, sont très bien animés, avec suffisamment d'étapes intermédiaires. Le jeu est ainsi très rapide et nerveux dans le cas de combats. Le seul truc étrange est l'uniformité que Blizzard a voulu garder pour les personnages : un paladin a toujours une tronche de paladin, un nécromancien ressemble toujours autant au célèbre albinos de Moorcook. Les sorts et effets pullulent dans le jeu. Au top 100 des réussites en la matière : l'armure spirituelle qui tournoie autour du nécromancien, la fireball et les murs de feu, plus splendides que jamais.



Le jeu marche désormais par équipe. Le bénéfice de rejoindre une bande est multiple : tout d'abord pour être entre garçons de bonne famille ; et puis aussi parce que ceux-ci ne peuvent pas s'attaquer à vous, et que vous pouvez voir en permanence l'endroit où ils se trouvent. Pour rejoindre une partie, il faut s'y faire inviter.

Les macros de voix sont immédiatement accessibles via le pavé numérique avec un set de mots de base : « help », « follow me », ou « argh je suis mort », et j'en passe des plus bateaux.

HOSTILES repérés !

Un petit mot sur les monstres : ceux-ci sont bien divers mais uniformément effrayants. Les créatures les plus faibles se baladent souvent en bandes de jeunes, histoire de nous entraîner à courir. C'est justement là que l'on s'aperçoit que la stamina, compétence la plus négligée, peut s'avérer

Diablo II semble se situer dans la continuité directe du premier volet.

salvatrice en cas de cross country poursuivi par une armée de gobelins. Les streums eux aussi possèdent leur propres attaques, leurs sorts, et outre les boss de « fin de niveau », on retrouve une belle pelletée de créatures uniques. Bien sûr, le tout n'est pas placé au hasard mais selon une certaine logique relative à l'endroit visité. Entre autres choses, il est possible de trader des objets en toute sécurité. Les objets magiques sont tout un morceau de bravoure : certaines gemmes peuvent être enchâssées dans d'autres objets en leur apportant des pouvoirs, en plus d'une grande variété histoire de mieux personnaliser l'équipement. Autre chose tout aussi importante : certains objets (verts) sont uniques à l'instar du premier volet de Diablo. Le protocole réseau a l'air d'être une réussite pour ce qu'il m'a été donné de voir. Sur le bêta test, j'avait un ping de 350 sur un serveur situé à l'ouest des États-Unis. Et pendant les innombrables parties que j'ai pu faire, je n'ai que très rarement (lorsqu'il y avait foule sur l'écran) remarqué des phénomènes de lag ou de desynchro. Comble du comble, des serveurs européens devraient voir le jour très bientôt.



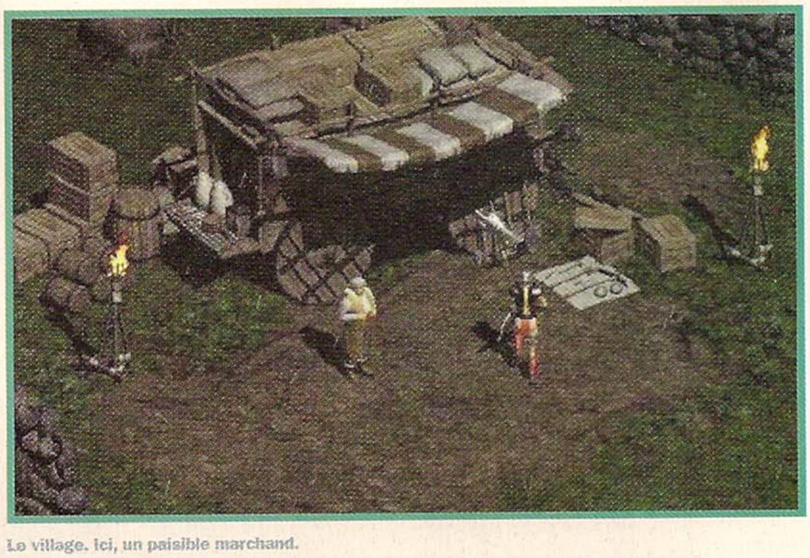
Comme un sale pressentiment...

IMBÉCILES ONLINE

À dire vrai, le jeu online de Diablo a été ruiné par une meute de PK, la plupart tous aussi cons que très jeunes. Pour Blizzard, il n'est pas vraiment question de laisser la chose se reproduire, même si on peut leur reprocher une grande mollesse dans la lutte contre ce fléau, à l'époque. Bien entendu, ils ont conservé le système consistant à garder les sauvegardes des personnages sur leur serveur, afin d'éviter les tricheries les plus faciles. D'autre part, les rumeurs font état d'un système qui « checkerait » régulièrement les caractéristiques et les comparerait à ce qui est à stocker pour éviter tout débordement hors des limites du raisonnable. Mais la meilleure des protections serait tout simplement dans le fonctionnement du jeu. En effet, il est désormais impossible d'attaquer quelqu'un par surprise ou presque. La raison étant que pour avoir le pouvoir de frapper un autre joueur, il faut lui déclarer d'abord son hostilité. La chose se fait tout simplement en cliquant sur un icone à côté de son nom, à la seule condition que vous vous trouviez dans la ville où vous ne pouvez justement pas attaquer. Du coup, la chose devient un peu plus dure, par exemple lorsqu'un PK très fort veut s'attaquer à un pois chiche, d'autant plus que l'autre est immédiatement prévenu du changement de statut. Le système a l'air de bien marcher pour ce que l'on a pu voir dans le bêta test, mais est malheureusement trop artificiel pour être intégré dans le monde en étant naturel.

LE MOT DE la fin

En conclusion pour ce qu'on a pu en voir, Diablo II est très prometteur. Eh oui, les nombreux amateurs du premier y accrocheront sans doute comme au premier jour. Le gameplay, basiquement inchangé, a été amélioré par une multitude d'options attrayantes, rendant Diablo un poil plus « jeu de rôles » tout en demeurant propre à satisfaire l'amateur de dungeon bashing le plus intégriste. Reste à savoir si les PK ne viendront pas encore gâcher le jeu réseau, et aussi à voir les autres chapitres du jeu qui apparaissent d'ores et déjà comme les plus beaux et les plus réussis.



Le village. Ici, un paisible marchand.

Dans la version PlayStation, tous les effets de surprise sont désamorcés par des musiques bien lourdes ou des cinématiques.



Dino Crisis

GENRE
Resident Evil-like

EDITEUR
Virgin

DÉVELOPPEUR
Capcom

SORTIE PRÉVUE
mai-juin 2000

« Bon, les ptits gars, y s'passe des trucs chelou dans un labo de recherche militaire. On n'a pas de nouvelles d'Agathe Duchmolle, partie faire un pique-nique estival dans cette base abandonnée et déserte depuis longtemps, après la mort du directeur du labo (pendu, noyé dans un accident de voiture). Vous allez y faire un tour pour ramener la donzelle, et après vous pourrez partir en vacances au parc Astérix comme promis ».
Et là, vous vous dites, au choix : 1) « Non, n'y allez pas, c'est un piège, l'est pas déserte c'te base ! » ; 2) « Oh, non, putain, pas ENCORE le coup de la base scientifique abandonnée... ».
Et pourtant, si, vous irez dans cette base, et même qu'il y aura plein de saletés échappées de Scream Park prêtes à vous boulotter en 3D, tout en faisant des sourires carnassiers aux caméras (oui, parce que voyez-vous, « Dino Crisis est conçu plus comme une immersion cinématographique que comme un jeu » ; voilà, voilà, voilà...).
Dino Crisis est typiquement le genre de jeu dont on ne sait quoi penser a priori.
Une conversion depuis la PlayStation, déjà, ce n'est pas toujours tip-top (et les screenshots n'ont pas vraiment l'air tout à fait au niveau). Il s'agit, ensuite, d'un genre qui n'est pas passionnant sur PC, à savoir le jeu d'action-suspense à la Resident Evil. Alors, forcément, on est un peu méfiant. Surtout quand le jeu en question a été jugé décevant sur PlayStation : « Trop répétitif et pas effrayant du tout », qu'ils me disent, les collègues de PlayStation Magazine. Et pourtant, pour que les consoleux trouvent un jeu répétitif... Enfin, on verra bien.

Ivan Le Fou



C'est aux taches rouges sur le sol qu'on reconnait les Resident Evil-like...







Faut pas rêver, la fuite sera toujours la meilleure solution face aux prédateurs jurassiens.

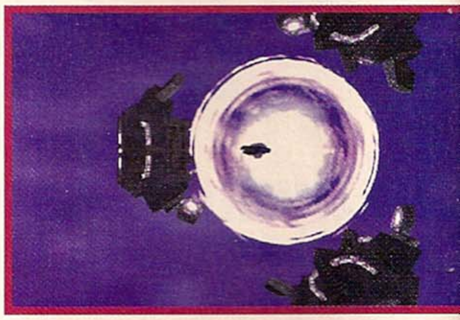
beta version



Encore une fois, Novalogic va s'illustrer grâce à sa curieuse conception de la diplomatie, qui consiste à organiser la rencontre de plusieurs entités intelligentes, qui n'auront qu'une seule idée en tête : se foutre copieusement sur la gueule, et par n'importe quel moyen. Après tout, cette conduite n'a-t-elle pas construit assez rapidement ce qui nous sert de civilisation ?

Le sujet

Tachyon nous propulse dans un espace colonisé par la Terre, quelque 500 ans après notre époque. On joue le rôle d'un pilote qui passe son temps à amasser du pognon en réalisant des missions de destruction ou d'escorte, dans les nombreux systèmes solaires habités par l'homme. Toutes les tractations commerciales se font dans d'immenses bases spatiales. On peut consulter son compte en banque, y entreposer les vaisseaux qu'on a réussi à acheter, aprrendre les dernières nouvelles de l'univers, et enfin, postuler pour les quelques boulots offerts. On pourra piloter 11 types de vaisseaux différents, au cours de 80 missions distribuées au compte-gouttes ; certaines d'entre elles dépendront du choix que l'on aura fait lors d'une mission antérieure. Si, par exemple, votre choix se porte toujours vers le même client, les missions des clients concurrents auront tendance à se raréfier. Dans d'autres cas, certaines missions seront communes, en temps et en espace, à



PETE BOULE

Tachyon the Fringe



En matière de décors, on aura le loisir d'admirer des nébuleuses, tout en se promenant dans de vastes champs d'astéroïdes.

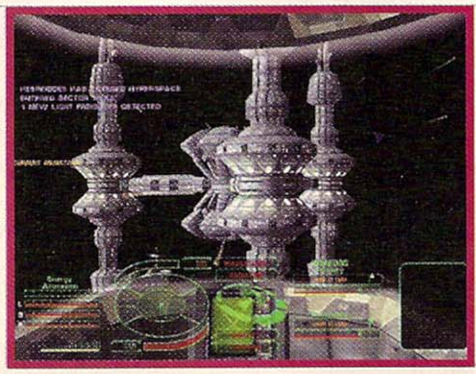
deux corporations concurrentes. On pourra ainsi jouer plusieurs parties dans des directions et des politiques diamétralement opposées.

joystick à voir sur le CD-Rom n° 115

Si vous avez manqué le début

Jack Logan (le joueur) vit de petits boulots qui consistent surtout à escorter des cargos de marchandises dans le très lucratif système solaire. Sa petite affaire tourne plutôt bien, et il est l'un des rares pilotes indépendants du coin à posséder une flotte de plusieurs appareils. Et ce, malgré les pressions des puissantes corporations qui essaient de l'engager à leur cause.
Tout bascule le jour où un cargo qu'il escortait explose sur une station de recherche lors de son arrimage, entraînant sa destruction en mille morceaux, et tuant sur le coup tellement de pauvres innocents, que Jack se bouffe un procès express dans l'heure qui suit. N'ayant pu établir sa culpabilité, faute de preuves, le tribunal saisit tous les biens de Jack, et l'exile aux frontières du monde connu : « the Fringe ». Mais comment va faire Jack Logan pour s'en sortir ? Hein, comment ?

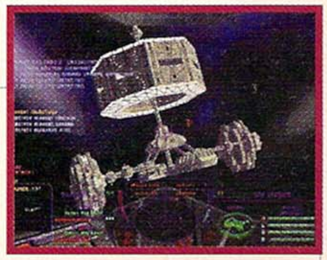
L'immensité spaciale permet d'y introduire facilement toutes sortes de créatures. Et pour « dialoguer », tous les moyens sont bons, la parole comme l'usage de gros canons.



MACHINE PC CD-ROM
GENRE COMMERCE ET COMBAT SPATIAL
EDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR NOVALOGIC
SORTIE PRÉVUE JUIN 2000

On devra piloter l'équivalent d'une voiture sans permis...





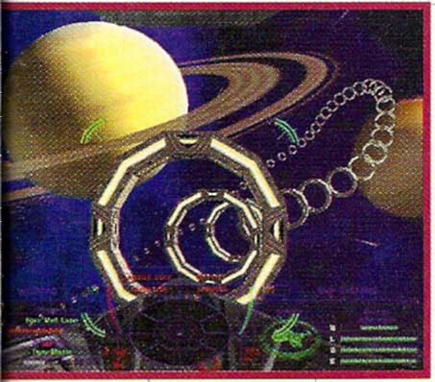
Consulter les dernières nouvelles sera utile, tant pour connaître le climat politique d'une région, que pour se renseigner sur les dernières trouvailles technologiques disponibles.



...
Toute cette introduction n'est qu'une sorte de gros tutorial constitué de plusieurs missions. Ce ne sera qu'à partir de l'exil de Logan que le jeu commencera réellement. Une fois les automatismes du pilotage de vaisseaux stellaires bien acquis, on mettra le joueur aux commandes d'une véritable poubelle, histoire de lui apprendre les vraies lois qui régissent l'univers de toute cette partie de l'espace terrien. On se verra ainsi projeté en plein milieu d'un conflit dans lequel s'affrontent deux méga-corporations, un empire terrien, et toute une frange de la population qui essaie de clamer une indépendance systématiquement refusée, et réprimée. Les scénarios s'articulent donc autour de ces protagonistes, et chacun des choix du joueur le fera se rapprocher de l'une des forces en présence.

Notre avis

Sujet maintes fois vu, et de nouveau exploité. Cependant, nombre de trouvailles sont mises à contribution pour rendre l'ensemble agréable. Les designs des vaisseaux semblent assez poussés, et nous donnent la vision d'une technologie digne des délires de la science-fiction d'anticipation des années 80. Les domaines de vol des différents appareils disponibles reprennent tout ce qui s'est déjà rencontré dans nombre de jeux de la sorte, et l'ensemble offre une synthèse correcte de tout ce qui a pu être fait en la matière. Les musiques sont soignées, les bruitages promettent d'être convaincants. Le choix d'acteurs comme Bruce Campbell, pour les voix, enrichissent considérablement l'ambiance. On espère vivement que la version française sera à la hauteur. En matière de gameplay, la possibilité de posséder plusieurs types de vaisseaux est très enrichissante. L'impression de progresser au milieu d'un univers commercial se renforce, avec les nombreuses batailles spatiales qui émaillent les trajets entre les stations. Le fait de pouvoir améliorer plusieurs types de vaisseaux, et de les adapter à certains types de missions, offre une dimension tactique au déroulement de l'action. De plus, et à l'instar de jeux tels que Privateer 2 : the Darkening, le fait de pouvoir consulter des bulletins d'informations rend d'autant plus crédible cet univers d'anticipation. Pour finir, l'aspect online du jeu promet d'être brillant. Comme d'habitude, le serveur Novaworld permettra à 120 joueurs de se connecter en deathmatch. On parle aussi de téléchargement de nouveaux scénarios, de nouvelles classes de vaisseaux, ou encore de nouveaux accessoire, du genre armes, contre-mesures, ou auto-radios...



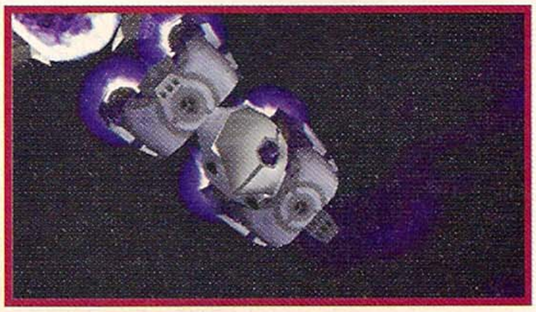
Novalogic a envoyé un de ses employés près de Saturne pour faire des photos.

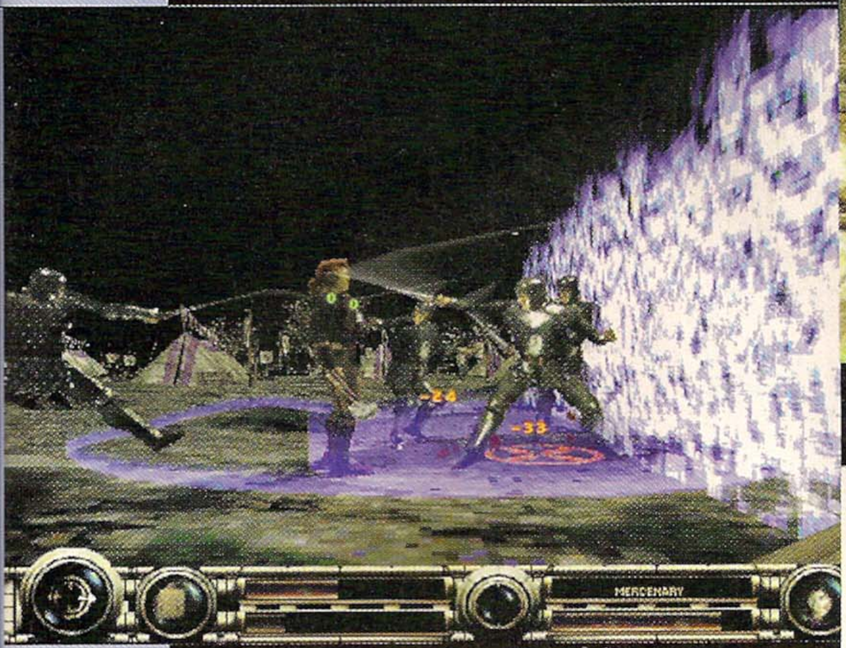


L'accès au hangar permettra de voir l'état de son vaisseau, de l'équiper selon ses désirs, ou encore d'en acheter un autre.



Les vaisseaux étant protégés d'un champ de force, un effet lumineux apparaîtra à chaque impact de laser tant que cette protection fonctionnera.







Connaître des sorts est primordial. Pour les apprendre, vous devrez découvrir des livres de magie planqués un peu partout, alors n'hésitez pas à feuilleter le moindre bouquin qui traine.

Soulbringer

GENRE
RPG

EDITEUR
Infogrames

DÉVELOPPEUR
Gremlins

SORTIE PRÉVUE
Mai 2000



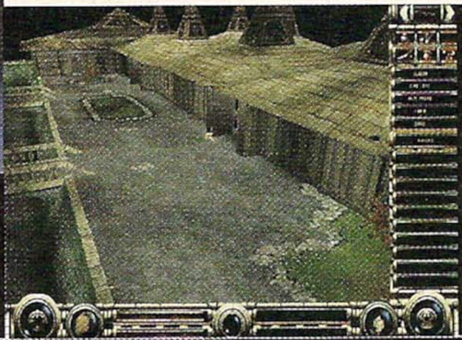
Soulbringer évolue essentiellement dans un monde humain. Alors, en dehors des morts-vivants et des démons attachés à leur univers, la majorite de vos ennemis et amis seront des hommes.

Le fait de ne pas être encore sorti n'empêche pas Soulbringer de dater ; entre trois-quatre ans de développement, faut le faire. En règle générale, c'est pas bon signe. Un coup d'œil sur la version preview confirme tout de suite les pires craintes. Le produit tourne à l'heure actuelle en mode Software, sans prendre en compte les cartes 3D ; le graphisme en subit les conséquences. Imaginez Daggerfall en vue isométrique, et vous avez tout compris. Apparemment, les développeurs travaillent sur l'adaptation aux cartes accélératrices, mais est-ce vraiment rassurant ? Si le moteur risque d'être pas mal décevant, en revanche, le scénario et le système de jeu promettent beaucoup. Créé selon les règles de Ars Magica (les même que celles utilisées par Vampire), ce RPG vous place dans un sombre univers médiéval où les humains se déchirent, tandis que des hordes de démons envahissent le monde. Votre rôle en tant que jeune premier sera donc de les renvoyer le plus vite possible chez eux, en utilisant aussi bien des sorts que des armes blanches. Le scénario offrira une grande liberté de déplacement et de progression, dans la plus pure tradition des RPG. De nombreuses quêtes secondaires viendront se greffer aux quêtes principales obligatoires. L'aventure restera cependant centralisée autour d'une seule ville : Madrigal. Là, vous rencontrerez des personnages qui s'allieront parfois à vous pour une courte période, mais vous n'aurez jamais de réelle équipe comme dans Baldur's Gate. Certes, la création du héros et son développement seront pas mal détaillés. Du coup, même si le graphisme pourra hérisser la plupart d'entre nous, certains apprécieront assurément la richesse du produit.

Kika







L'interface ne brille pas par sa clarté mais elle a le mérite d'être extrêmement détaillée ; les maniaques apprécieront certainement.

LOISIRS



Créatures

L'AVENTURE

ÉDITEUR TLC-MULTIMEDIA
SUR PC CD-ROM

On connaissait déjà Creatures. : on y élevait des êtres, les Norns, dans un monde complet qui ressemblait à un paradis, mais où les dangers étaient nombreux. Cette suite s'adresse aux plus jeunes. Du coup, on a supprimé pas mal des fonctionnalités afin d'assurer une prise en main immédiate. Il suffit de pointer le curseur sur un Norn pour le prendre par la main et le suivre à travers les quinze zones de loisirs. Au programme, de multiples activités, destinées aussi bien au jeune utilisateur qu'à sa créature. Un vaporisateur et un papillon apparaissent pour laver et sécher ; et de nombreux vêtements sont disponibles pour déguiser ses êtres. La maison recèle pas mal de jeux, entre autres un livre de cuisine pour préparer de superbes gâteaux en fonction des ingrédients proposés. En cas de maladie, pas de piqûre : il suffit de conduire son Norn à la roulotte infirmerie, et il sera automatiquement guéri. D'autres créatures peuplent l'univers de ce soft : chien, poules, oiseaux ou rats réagissent aux interventions de l'enfant. Dans Creatures, il y a toujours quelque chose à voir ou à faire. Votre bambin ne peut pas s'ennuyer, c'est impossible, avec un Norn comme compagnon. Suffisamment indépendant pour réagir seul à l'environnement proposé, c'est un être qui servira autant de guide que d'animateur.

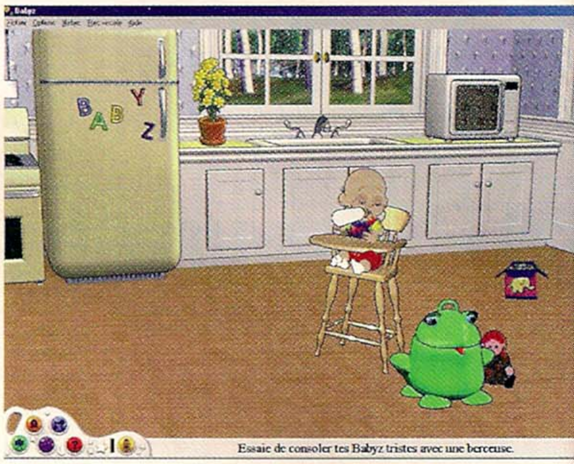
KIKA



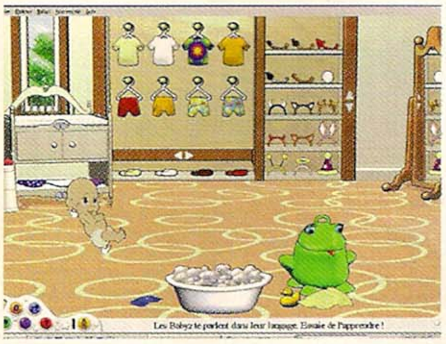


ÉDITEUR TLC-EDUSOFT
SUR PC & MAC CD-ROM

Babys reprend le concept de Creatures, mais l'applique sur une courte période de vie : la petite enfance. Votre enfant reçoit au début du jeu un poupon, dont il doit s'occuper promptement s'il ne veut pas être assailli par les pleurs. L'action se déroule dans une maison et son jardin. Là, il pourra jouer avec son bébé, le laver, lui apprendre à manger, lui faire écouter de la musique, ou même lui chanter une berceuse. Car la grande innovation de ce soft est l'introduction d'un logiciel de reconnaissance vocale, pour apprendre à parler à son bambin. Votre petite fille (oui, car il faut bien le dire, ça m'étonnerait que les garçons veuillent jouer à la maman) disposera d'un microphone (livré avec le jeu), lui permettant de discuter avec son enfant adoptif et de lui apprendre de nouveaux mots. C'est un détail innovant, qui pallie le manque d'animation, lorsqu'on le compare par exemple à Créatures.



BABYZ





ÉDITEUR DISNEY INTERACTIVE
SUR PC CD-ROM

ATELIER DE JEU JUNIOR 1001 PATTES

Le film 1001 Pattes n'a pas plu qu'aux enfants, mais ce produit leur est principalement destiné (les parents ont tout de même le droit de jouer...). On y retrouve les principaux personnages et décors du film. Sous la forme d'une aventure, il proposera aux jeunes utilisateurs d'aider leurs amis insectes en retrouvant divers objets. Mais attention, chacun d'eux doit être gagné lors d'un mini-jeu ou en complétant une épreuve donnée. Ainsi, l'enfant passe beaucoup de temps à mettre à l'épreuve ses réflexes et sa mémoire. Un univers complètement interactif et de nombreux personnages animés offrent un background agréable, qui ne devrait pas le laisser indifférent.

LES BANANES EN PYJAMA



ÉDITEUR TLC-EDUSOFT
SUR PC & MAC CD-ROM

Les Bananes en Pyjama est parfaitement adapté aux plus petits des enfants ou aux amis des bananes, et je sais qu'ils sont nombreux à nous lire. L'interface, à la fois simple et concise, leur permet de voyager à travers les quatre écrans disponibles, où ils découvriront des chansons, des jeux, et d'autres personnages agréables. Les animations ne sont pas très nombreuses, mais l'accueil est chaleureux et le logiciel pas du tout stressant. Votre bambin est pris par la main et aidé dans chacune des activités proposées, où on le considère comme un ami avec qui on s'amuse bien.

petites annonces

ACHATS PC

Dép. 13. Achète prix raisonnable Voodoo 2, entre 100F et 200F, ou Voodoo 3, entre 200F et 300F. Téléphoner au 04 91 34 25 65, demander Nicolas, merci. Très urgent (il faudrait PCI).

Dép. 13. Achète CPU Pentium II 300 ou 350 à très bon prix. Vends ATI Xpert@Works 4Mo PCI : 150F. Tél.: Vladimir au 04 42 22 60 41. (Possibilité de se déplacer de partout où gare SNCF, si bon prix.)

Dép. 25. Achète graveur 300F maxi + SDRAM pas cher. Demander Nico au 06 88 59 64 22. Merci !

Dép. 33. Cherche 3dfx Voodoo2 12 Mo pas plus de 300F + processeur PII 300 ou 333, pas plus de 500F. Demander Alexis au 05 56 67 67 41 le week-end.

Dép. 37. Recherche 2 barrettes de 32 Mo chacune ou de 16 Mo chacune, prix entre 300 et 400F. Tél.: 02 47 52 13 82 demander Thomas après 17h.

Dép. 44. Recherche carte Banshee 16 Mo, Voodo 2 ou Voodoo 3. Demander Julien au 02 40 59 89 95. E-mail : jathibault@oceanet.fr

Dép. 67. Help ! Recherche RAM EDO (ou non) 2x32 Mo ou 4x16, prix sympa, pour vieux P166. Cherche aussi carte vidéo PCI 4 Mo petit prix. Tél.: Alain 03 88 94 24 32 aux heures repas. Merci.

Dép. 69. Recherche 64 Mo EDO. Tél.: 04 74 64 06 98 laisser un message sur le répondeur ou demander Sylvain. Urgent ! ! !

PA mode d'emploi
Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès de qui vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez logiciels ou matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

Dép. 78. Recherche graveur 4x4x32 + log, pas plus de 500F. Recherche aussi des voitures de collection taille 1/10 unité. Demander Alberto au 01 39 21 11 74.

Dép. 91. Cherche DD 8 Go. Contact : neo83@caramail.com.

Dép. 93. Recherche Diamond Monster 3dfx2 ou ordinateur portable (200MHz ou plus). Fabrice au 01 48 59 24 76 (région parisienne seulement).

Dép. 94. Achète RAM EDO 32 Mo ou plus pour 100F ou carte 3D, processeur, disque dur, carte mère à prix raisonnable. Contactez Fady au 01 49 82 76 22 ou 06 84 82 85 02 à partir de 18h, ou par e-mail s_ntwaly@club-internet.fr.

Dép. 95. Achète disque dur IDE 7200 trs/min 6/8Go, à petit prix. Recherche aussi joypad Gravis 4 boutons port midi. Contacter Tybo au 01 39 64 58 06.

VENTES PC

Dép. 13. Vds carte mère Fic PA-2013 (1Mo) + K6 II-350 + ventilo 600F + carte vidéo Voodoo2 8Mo 900F. Vds graveur Pinnacle RCD1000 2x2x 400F + carte SCSI2 600F. Tél.: 06 09 39 39 02 ; Campagna Fabrice, Rue de Liorme, 13 520 Les baux.

Dép. 14. Urgent ! Vends carte graphique Creative 3D Banshee 16 Mo. Faire propositions. E-mail : arnault.lippmann@wanadoo.fr.

Dép. 25. Vds alim pour appareil photo Epson numérique + c. son + c. graphique + écran 20" + modem + câbles réseaux. Contactez-moi au plus vite au 06 83 21 17 48 à toutes heures. À bientôt. Cherche également SDRAM et petits disques durs.

Dép. 26. Vds carte mère TXPRO cache 512 Ko : 150F + disque dur 2,3 Go : 200F. Tél. à Sylvain au 04 75 42 45 10. Urgent !

Dép. 31. Vends lecteur de CD-ROM 16x 200F compatible W98. Xavier au 05 34 51 11 62.

Dép. 51. Vds portable Toshiba Dx4-80, écran couleur, Win95, fourni traitement de texte Word. Prix : 3000F. Contacter Antoine au 06 15 30 10 58.

Dép. 52. Vds pour PC : carte 3dfx : 250F, carte video Ati Rage Pro 8Mo AGP : 200F, carte son PCI Ref. Aztec 3328, lecteur CD-Rom 10x : 220F. Tél.: 03 25 56 43 62.

Dép. 54. Vds volant Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel + logiciel + jeux (état neuf). Prix neuf 1390F, vendu 850F à débattre. Ecrire à Julien Bomme, 10 rue Gambetta, 54350 Mont St Martin.

Dép. 59. Vds Microsoft Sidewinder 3D Pro 150F, modem Novofax 33, 6K Vocal plus téléphone main libre 150F, carte vidéo TnT2 Ultra 32Mo STV 950F Tél. au 03 20 37 31 51.

Dép. 59. Vds imprimante couleur Canon BJC-150 : 390F carte son Maxi Sound Home Studio 2 + câble midi + log : 390F, imprimante 9 aiguilles Citizen 120D + câble // : 190F. Tél.: 03 20 32 57 01 ou 06 67 25 61 06.

Dép. 62. Vds carte graphique Trident 2D 50F ou carte son Yamaha OPL3 50F Tél. à Arnaud au 06 67 06 00 99 après 17h30 en semaine. À toutes heures le week-end.

Dép. 62. Vds carte son Guillemot AWE32 FX 200F, Rom 6x Goldstar 100F, clavier 50F. Achète une barrette SIMM standard 32 Mo 150F. Tél au 03 21 43 13 93.

Dép. 64. Vends graveur Mitsumi CD-ROM/IDE/2x8x complet + logiciels + lecteur CD 24x BTX pour 1250F à débattre. Demander Baptiste au 06 87 02 69 13 (soir).

Dép. 66. Imprimante Xerox Laser valeur 7500F + toner valeur 900F ; le tout sacrifié à 2000F. Tél.: 04 68 67 32 65.

Dép. 69. Vds carte graphique ATI Rage Magnum 32Mo SDRAM 650F Tél.: 06 09 85 79 70. Philippe.paramo@accesinternet.com.

Dép. 75. Me revoilà ! Là, je vends une paire de baffles Probeat avec un adaptateur et un lecteur de CD 8x de Creative. Alors si vous avez envie de toutes ces merveilles, téléphonez au 01 42 28 76 67, et demandez Guillaume.

Dép. 75. Vds SB PCI 128 neuve : 300F, modem Novafax 200F (33 600 bauds) : le tout ou séparé. Appeler Laurent au 01 42 50 75 81 (répondeur).

Dép. 75. Vends processeur AMD K6-2 350MHz bon état : 300F + disque dur 2 Go bon état : 200F ; les deux pour 400F. Contacter Daniel : daniel@jeux-pc.com ou 06 17 85 74 03 (message).

Dép. 75. Urgent. Vds PC K6 380 + carte mère Asus P5A-b + 64 Mo RAM + DD 2 Go + ATI Rage Pro Works 8 Mo + 2 Voodoo 2 8 Mo + SB16 + lecteur de disquettes + enceintes 2500F. Vends séparément Voodoo 3 2000 AGP 400F. Tél.: 01 46 51 81 40.

Dép. 75. Vends Pentium 233 MHz, ainsi que sa carte mère Asus plus 32 Mo de RAM, plus une Matrox 4 Mo pour 500F. Une Voodoo 2 12 Mo de chez Creative 250F. Tél.: 06 71 94 48 11.

Dép. 76. Vds 3dfx Voodoo 2 (Maxi Gamer 12 Mo) pour 400F et Productiva G100 AGP (Matrox) pour 200F. Tél.: 02 35 20 22 62 demander Fabrice.

Dép. 76. Vends unité centrale : carte mère TX format ATX + process. K6 233MHz + boîtier ATX (alim. à changer) moyen tour : 600F. Tél.: 06 08 48 24 50.

Dép. 76. Vds carte TV Fly Video 98 Tuner, capture de vidéo et d'images fixe, télécommande, logiciel, etc. Prix 350F. Tél.: 06 17 90 96 22. Je vous rappelle.

Dép. 78. Vds carte mère Asus T2P4 + P133 (ov. 166) + tour moyen + alim 230W + carte vidéo Trident 1 Mo (ext. 2 Mo), le tout en bon état, vendu 500F. Tél.: 06 67 35 79 12 après 17h30, ou répondeur. Clavier en cadeau !

Dép. 78. Vends 3dfx2 Voodoo Banshee 16 Mo SGRAM avec drivers et manuel : 300F. Contacter Timour au 01 39 69 43 03 ou tymor@wanadoo.fr.

Dép. 78. Vends CD-Rom Sony 24x 250F. Vends 200MMX non overclocké + carte mère Asus AT/ATX 500F. Tél.: 01 30 92 36 10 après 18h, demander Geoffrey.

Dép. 78. Vds carte mère + Pentium II 266 : 700F et vds 128 Mo à 66MHz : 450F. Tél.: 01 30 74 68 17 après 17h30.

Dép. 81. Vds P200MMX + 48 Mo + 3,2 Go DD + ATI 4 Mo + Voodoo 2 12 Mo + CD-Rom 24x + écran 15 pouces + clavier + souris état neuf, jeux, prix 4000 F à débattre. Contacter Cédric au 05 63 41 40 10. Merci.

Dép. 85. Vds PII 266, 64 Mo SDRAM, DD 3,2 Go, écran 15", carte 3D Savage 4 Pro + 32 Mo, carte son, modem, CD 24x + Win 98, Microsoft Office : 4500F. Tél.: 02 51 34 32 42.

Dép. 91. Vds carte graphique Riva TnT de Nvidia 2D/3D 16 Mo AGP bus de marque Creative, utilisant Direct3D et OpenGL au prix de 490 F avec notice + boîte + CD de driver. Contacter Gaël à partir de 18h au 01 60 11 19 97 + PII 350 à 490 F.

Dép. 91. Vends 2 Monster 3D 2 12 Mo avec câble SL : 900F. Tél.: Nicolas au 01 69 49 04 76.

Dép. 91. Vds PII 400 + cm Asus P2B5 + ctr U2WSCSI + 128 Mo + DD IBM 4,3 Go UW + GeForce 256 32 Mo SDRAM + SB PCI 128 + CD-Rom 36x SCSI + graveur 4/12 SCSI + Miro PCTV + Maxi tour ATX prix : 11000F à débattre. Contacter Antoine après 18h au 01 69 24 38 45.

Dép. 91. Vds Pentium III 450MHz 1100F à débattre. Tél. à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Dép. 91. Vds une carte graphique i740 8 Mo RAM + 64 Mo SDRAM PC100 + lecteur CD-Rom 36xMax (sans marque). Prix 500F. Contacter Saïd au 01 60 11 42 85 (après 19h).

Dép. 92. Vds moniteur Sony 15 SF2 1024x768 à 90Hz PO, 25 : 1000F. Joystick Logitech Wingman Warrior : 200F. Volant Race Leader 3D Guillemot : 200F. 4 barrettes mémoire 8 Mo, 50F l'unité. Tél.: 01 34 75 55 97 ou e-mail philippe.caspar@wanadoo.fr.

Dép. 92. Vds carte vidéo Creative Riva TnT 16Mo AGP 600F à débattre. Tél.: 01 46 26 10 60, demander Loïc lecoqloic@hotmail.com.

Dép. 93. P233 MMX (écran 14", clavier, souris, manette, enceinte) Win98, Works 4,5 ; Norton Anti 5, 3dfx2 8 Mo 100MHz, 32Mo SDRAM + Util CD 20X, DD 2,1 Go. Prix : 4000F. Tél.: 01 42 43 66 49, Alain (sur région).

Dép. 93. Pentium 133, 32 Mo de RAM, Mystique 4Mo, SB AWE 64, DD 850 Mo, écran 15", CD-Rom 4X, clavier, souris, lecteur disquettes, Window95, pack Office97, 2000F. Demander Flavien au 01 48 45 89 96 ; e-mail fl24@hotmail.com.

Dép. 94. Vds Pentium II à 400 MHz + cm Abit BH6, prix 1600F, et ATI All in Wonder 128, boîte 16 Mo AGP + TV + MPEG 2 matériel (DVD), prix 1200F. Tél.: 06 14 09 83 85 ou 06 63 73 89 57 (gsm).

Dép. 94. Vends carte graphique Nvidia TnT2 Vanta AGP 2x 8 Mo. Contacter Matthieu par mail : pikachu@club-premiere.fr.

Dép. 95. Vds P166MMX + 64 Mo SDRAM + 3,8 Go DD + Voodoo 2 Banshee 16 Mo + SB16 + écran 15" Vivitron + clavier + souris. Tbé jeux + logiciels. Prix : 3800F. Tél.: 01 39 94 34 38.

Dép. 95. Vends joystick Sidewinder Precision Pro, état neuf avec logiciel d'installation 300F. Édouard au 01 39 92 01 08. E-mail : quimoune@hotmail.com. Urgent !

Dép. 95. Vds PIII 500E 128 Mo, cm Asus P3C2000, Geforce 256 DDR, carte son 3D, DD 13 Go 7200T UDMA 66, DVD 6x, carte décompression, écran 17 pouces, clavier multimédia, souris USB Intellieye, enceintes x4. Prix : 9000F. Tél.: 06 87 81 09 81.

Dép. 99. Suisse. Vends Joystick Winman Logitech + souris Logitech de fabrication 1998. Prix à voir. Urgent. Tél.: 022/(0)793725549.

VENTES AUTRES

Dép. 33. Vds N64, 3 manettes, mémoire, vibreur, jeux. Le tout 1600F, à débattre. Demander Guillaume au 05 56 45 38 80.

Dép. 37. Vends N64 + 3 manettes + volant + mémoire + jeux + vibration. Prix : 1300F, à débattre. Tél.: 02 47 52 13 82 après 17h, demander Thomas.

Dép. 74. Vds Dreamcast + 2 manettes (dont une programmable) + Visual Memory + clavier + jeux. Le tout acheté à peu près 3000F, vendu 2500F. Tél.: 06 70 68 10 59 ou beber116@caramail.com.

Dép. 77. Vends N64 + 3 manettes + cartes mémoire + vibreur + jeux pour 1800F. Téléphonez au 06 19 65 75 23 ou e-mail : mariolhand2@multimania.com.

Dép. 77. Vends Play avec puce 40 + jeux + 2 pad (dont 1 analogique) + 3 memory card + péritel Sony. 1500F à débattre. Tél.: 06 88 09 76 38. Christophe.heitzmann@wanadoo.fr.

Dép. 91. Vends N64 + 3 manettes + carte mémoire + expansion pack + jeux : 1500F. Tél.: 01 80 82 90 99 ou remy.lecouey3@wanadoo.fr.

Dép. 91. Vds 1 an de revues Joystick + démo PC Fun + CD Fun + Joystick : 250F le tout. Tél.: 01 69 24 64 17 soir/matin (Savigny). À venir chercher week-end.

Dép. 92. Vds Nintendo 64 + 4 manettes + 2 memory cards 2 Mo + vibreurs + expansion pack + jeux. Tél.: 01 46 08 02 65. Prix : 1400F, à débattre. Demander Clément après 18h.

Dép. 95. Vds DVD 21 langages et français très récents : La Momie, Résurrection, Just Maried, Story of US, Ennemi d'État, Payback, Double Jeopardy, Bone Collector : 130 à 150 F par DVD. Prix en lot. Tél.: 06 86 16 15 04, 01 34 68 30 18 Bernard.

Dép. 95. Vds ampli Marantz PM75. 2x120W. Nombreuses entrées, dont digitales. 2 paires d'enceintes et tuner Kenwood KT-1030L. Tbé ensemble (1500F) ou séparés. M.Duvivier 01 30 30 07 32, mdudu@club-internet.fr (Cergy-Pontoise).

ACHATS AUTRES

Dép. 92. Cherche partitions pour Foo Fighters, Filter, RATM, Silverchair, Deftones, Rammstein, etc. (bon état, complètes et pas trop chères) ou renseignements pour se les procurer. Tél.: 01 47 09 65 04. Demander Paul. Vds aussi Zloub.

Dép. 67. Achète console Nec Coregraph + accessoires + jeux. Dan au 03 88 30 74 38.

CONTACTS

Dép. 06. Cherche partenaire pour parties réseaux. Si vous êtes dans le 06, tél. au 06 62 32 58 48 ou 04 93 47 55 17, demander Julien. Machine potable demandée. Accepte tout âge.

Dép. 31. Je recherche toutes sortes d'images sauf de X, j'en possède aussi pas mal. Contactez-moi rapidement à cette adresse : Mr. Maume Christophe, 21 rue Claude Forbin, appt. n°101, 31 400 Toulouse.

Dép. 57. Recherche joueurs, joueuses pour LAN tous types de jeux + quelqu'un sachant utiliser 3DSMax (+ models Half-Life) acceptant de transmettre son précieux savoir. Tél.: 06 84 30 31 71 après 18h. À bientôt.

Dép. 59. Fan de RC Lens, recherche personnes pour m'aider à faire mon site. Contacter Damien au 03 20 23 23 15 ou d.brisac@free.fr.

Dép 95. Cherche joueurs pour participer à des LAN parties dans la région parisienne. Nous avons une salle disponible dans notre commune pouvant accueillir beaucoup de monde. Vous devrez vous déplacer avec votre PC. Tél.: 06 19 68 55 97.

JOBS

Dép. 60. Société située en Angleterre recherche : des programmeurs C++ sous Nemo, des modeleurs 3D sous 3DSMax, 1 chef de projet, intégrateur sous Nemo. Contactez le paat@infonie.fr.

Dép. 75. Musicien compositeur équipé pro étudie toutes propositions jeux, jingle, etc. Domi au 01 41 50 05 55.

Dép. 75. Étudiant 22 ans cherchant stage ou emploi propose ses compétences en game design, world building et scénario (maîtrise de lettres et de cinéma en poche). Tél.: 01 53 94 04 60 ou e-mail fxbest@club-internet.fr.

Dép. 75. Cherchons contacts avec jeunes journalistes passionnés par monde des jeux vidéo. Contacter Jean au 01 42 33 58 18.

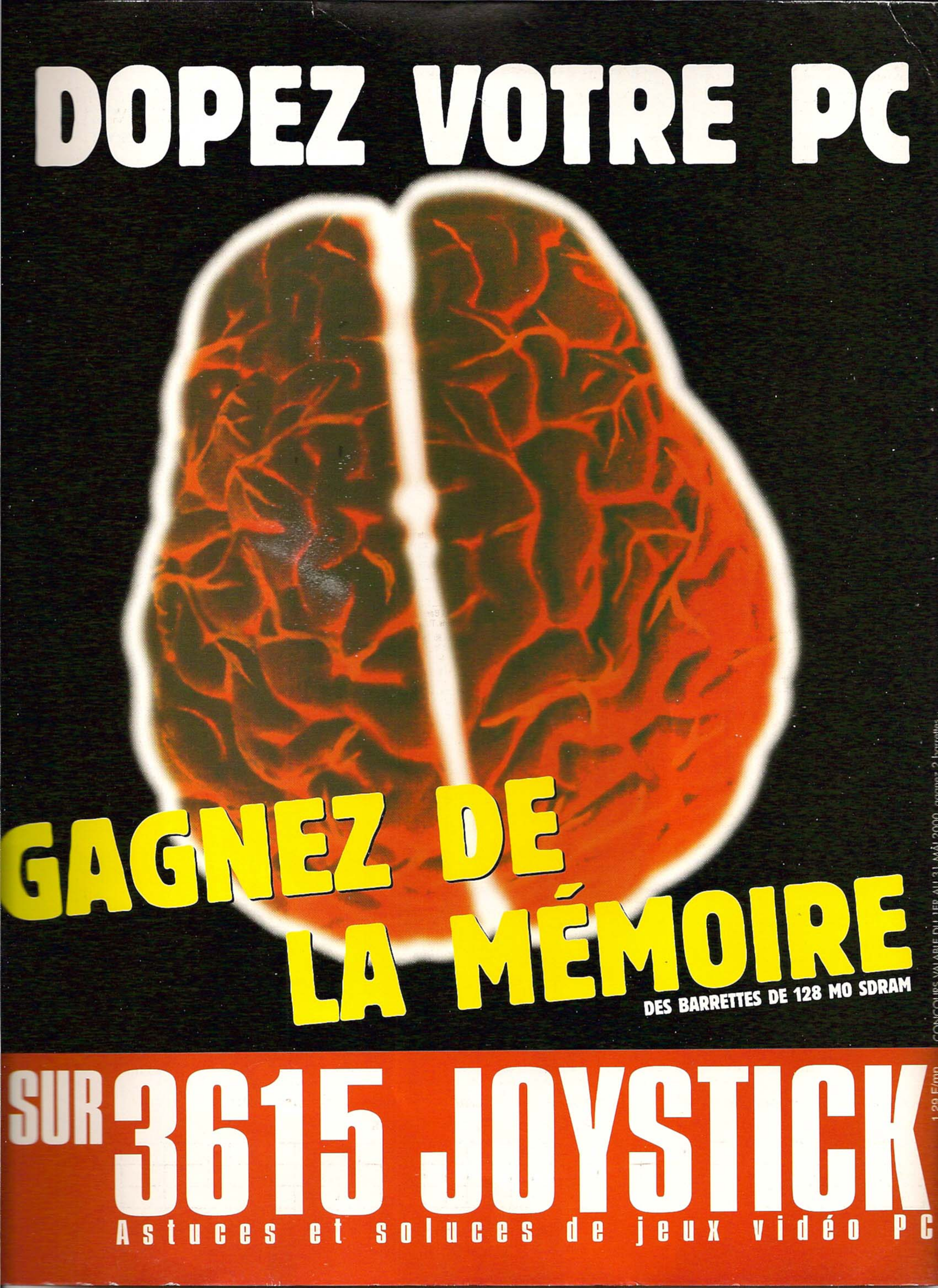
Dép. 93. Dans le cadre de notre équipe pour la création d'une démo jouable d'un jeu de stratégie/tactique/action/gestion de Science-Fiction en 2D/3D, nous recherchons 1 à 2 programmeurs avec moteur graphique 2D/3D ou des bases intéressantes pour ce dernier, ainsi que des idées pour développer en collaboration avec le game designer un moteur d'Intelligence Artificielle. Un infographiste 2D/3D utilisant 3DSMax, expérience 1 à 2 ans pour modélisation et animation. Connaissance en véhicules militaires serait un +. Un graphiste/rédacteur 2D/3D connaissant 3DSMax et ayant un bon coup de crayon. Imagination et créativité indispensables. Un musicien/bruiteur pour composition des effets sonores et de la musique ; sens de la créativité indispensable. Ses fonctions demandent de la rigueur et de la disponibilité et surtout du sérieux : un jeu vidéo demande beaucoup de travail. Avis : feignant, psycho, défaitistes et autres, s'abstenir. Annonce pour pers. résidant à Paris et r.p. proche. Contacts : Nicolas au 01 43 32 45 52 9h à 22h ou message au 01 42 62 55 53, ou Franck au 01 48 40 75 71, 21h, ou par e-mail : knarf@free.fr.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.
Faites-nous parvenir vos P.A. à : Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

STANDARD ☐ PC ☐ AUTRES


DOPEZ VOTRE PC
GAGNEZ DE
LA MÉMOIRE
DES BARRETTES DE 128 MO SDRAM
SUR 3615 JOYSTICK
Astuces et soluces de jeux vidéo PC
CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 MAI 2000